

PAC-MAN WORLD 3



WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
 - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
 - Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
 - Avoid playing when you are tired or need sleep.
-

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

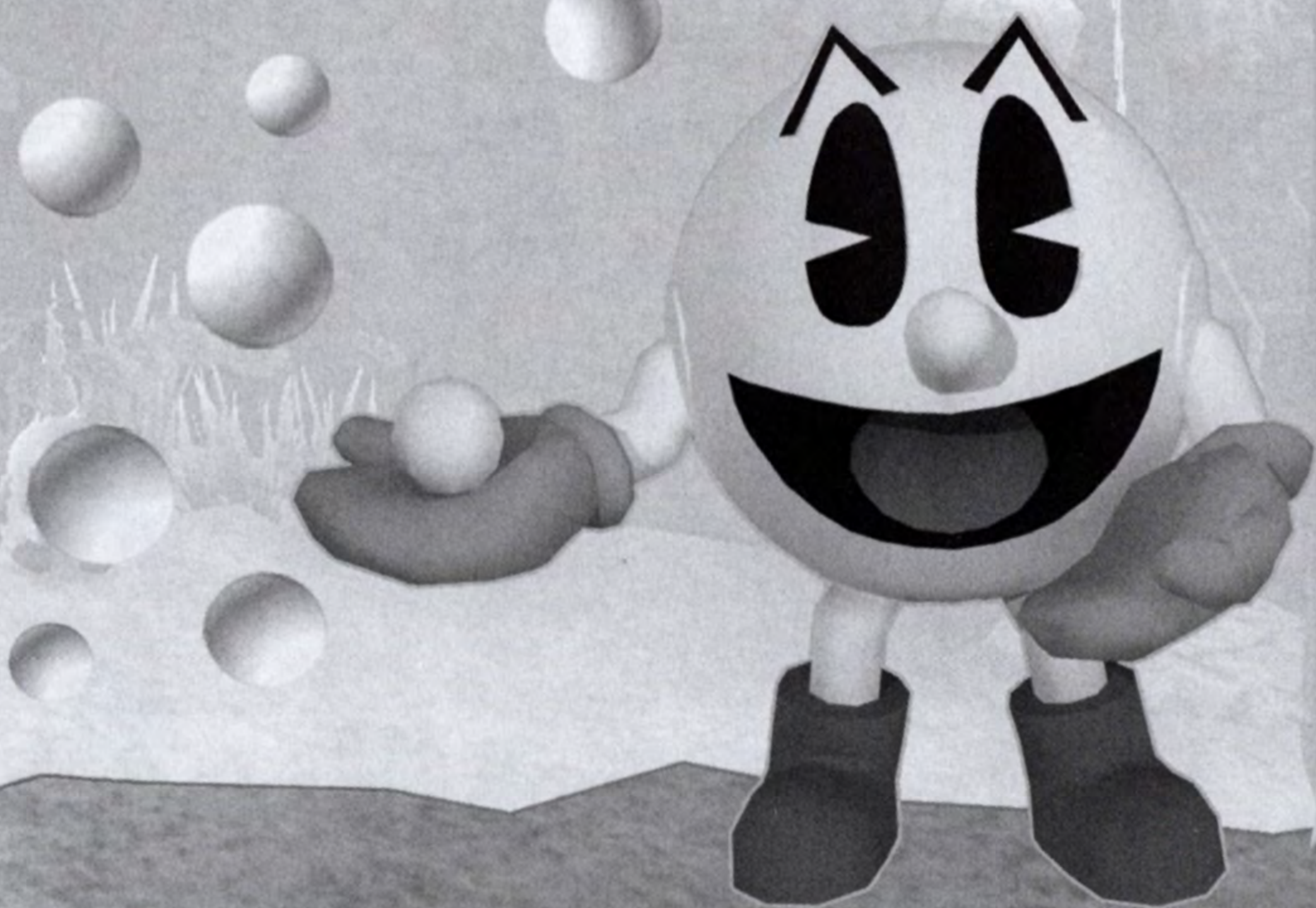
Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

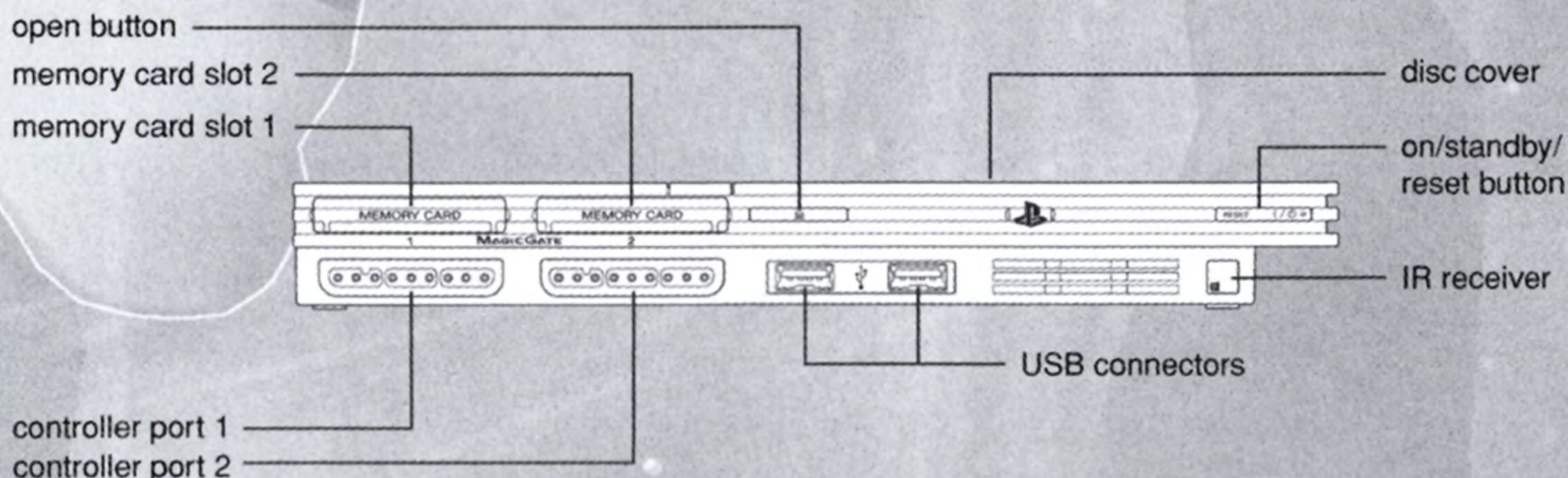
- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

PAC-MAN WORLD 3

GETTING STARTED	2
GAME CONTROLS	3
NEFARIOUS SCHEME 57	6
CHARACTERS	7
MAIN MENU	8
HUD ELEMENTS	9
PAC-TION!	10
ITEMS	14
POWER-UP PELLETS	15
FRUIT	16
PAUSE/OPTIONS MENU	17
ENEMIES	18
PAC-LAND	20
HINTS	22
CREDITS	23



GETTING STARTED



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the PAC-MAN WORLD™ 3 disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

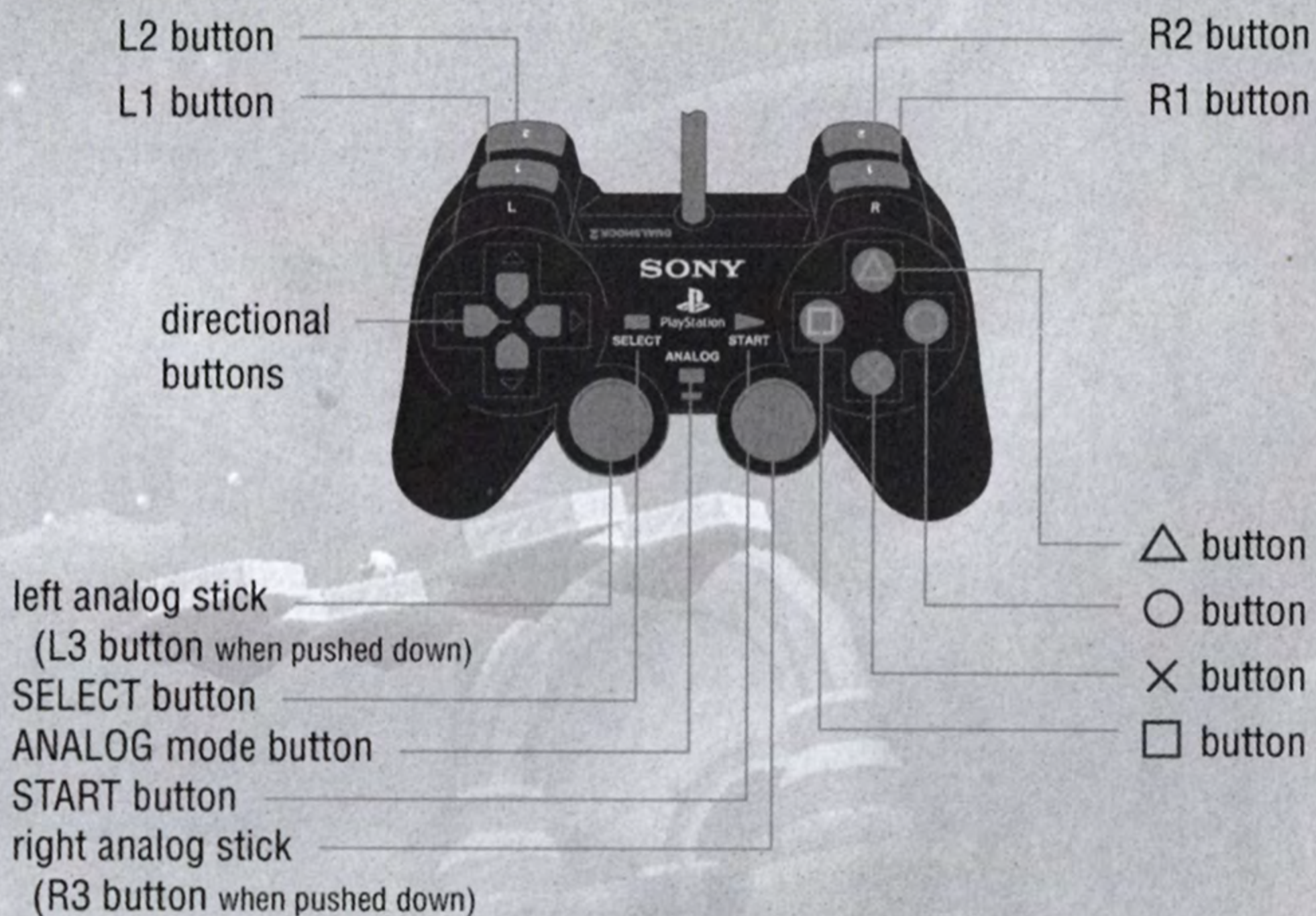
MEMORY CARD (8MB)(for PlayStation®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB) (for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or from any memory card containing previously saved games.

- You must be using a memory card with at least 227KB of free space in order to save game data. To free up space, delete older data before starting play.
- You can create up to 3 saves on a blank memory card.
- To protect your game data, do not remove the memory card or turn off the power while saving or loading game data.

GAME CONTROLS

DUALSHOCK®2 analog controller configurations



CONNECTING THE CONTROLLER

Before starting play, connect the DUALSHOCK®2 analog controller to controller port 1.

☛ You can turn the controller's vibration function on/off in the Options Menu (page 17).

MENU NAVIGATION

Select menu item

directional buttons ↑ / ↓

Change option setting

directional buttons ← / →

Accept menu selection

× button

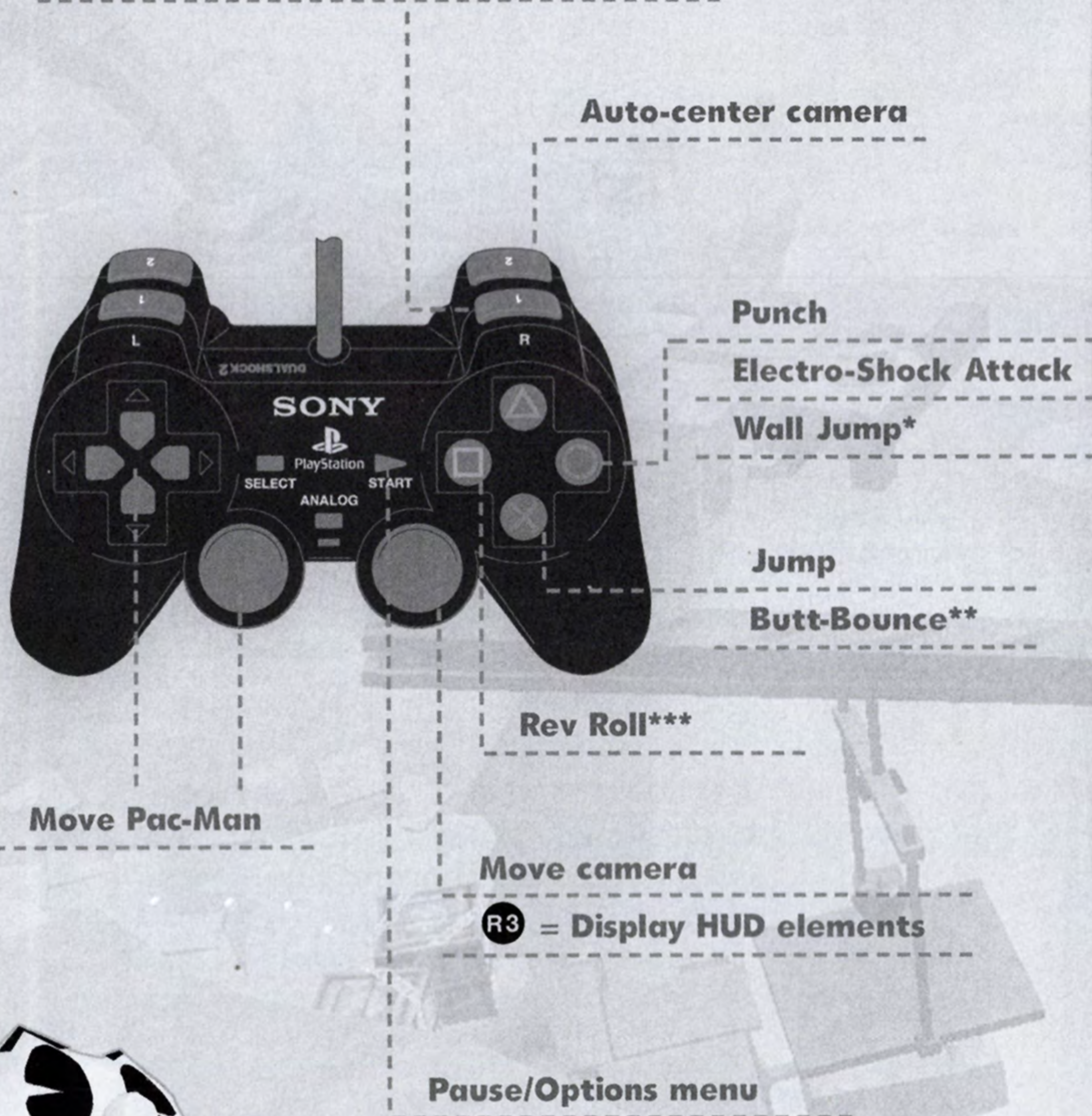
Cancel/Previous menu

△ button

AS PAC-MAN®

Tap = Center camera behind Pac-Man

Hold down = 1st person view



* Press the **○** button repeatedly after jumping against a wall to perform a Wall Jump.

** Jump, then press the **×** button again in midair for a Butt-Bounce.

*** Hold the **■** button down to charge a Rev Roll. Release to get rollin'!



AS PINKY & CLYDE



Return control
to Pac-Man

Clyde's Sonic Boo

Jump

Special Power

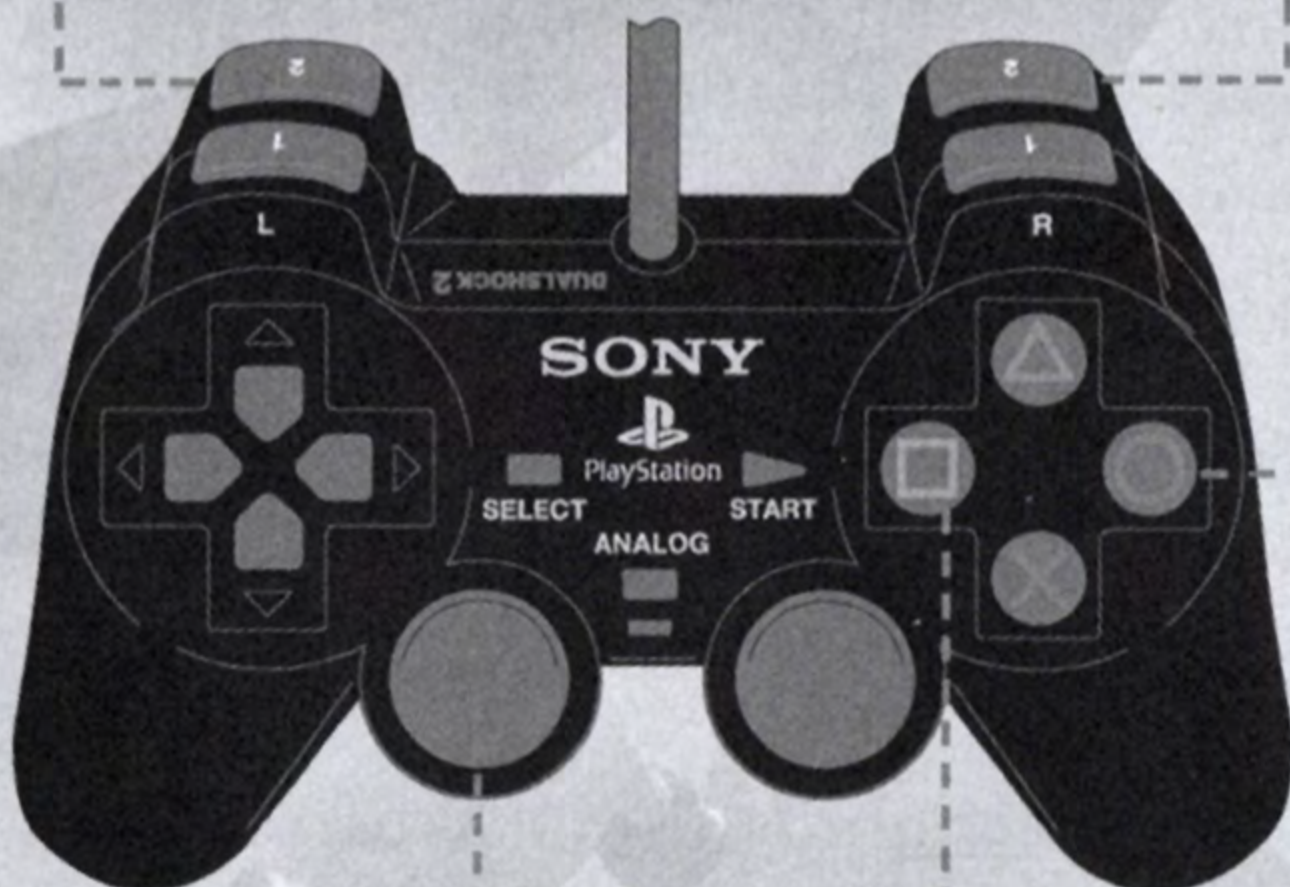
Move Pinky/Clyde

Move camera

AS TOC-MAN®

Left Arm Attack

Right Arm Attack



Clyde's Sonic Cannon

Super Spin Attack*

Move Toc-Man

* Hold down the  button, then release to unleash a Super Spin Attack!

NEFARIOUS SCHEME 57

Teleported away from his family before he can even sample his 25th Birthday cake, Pac-Man is confronted with a harsh reality; the worlds are about to end.

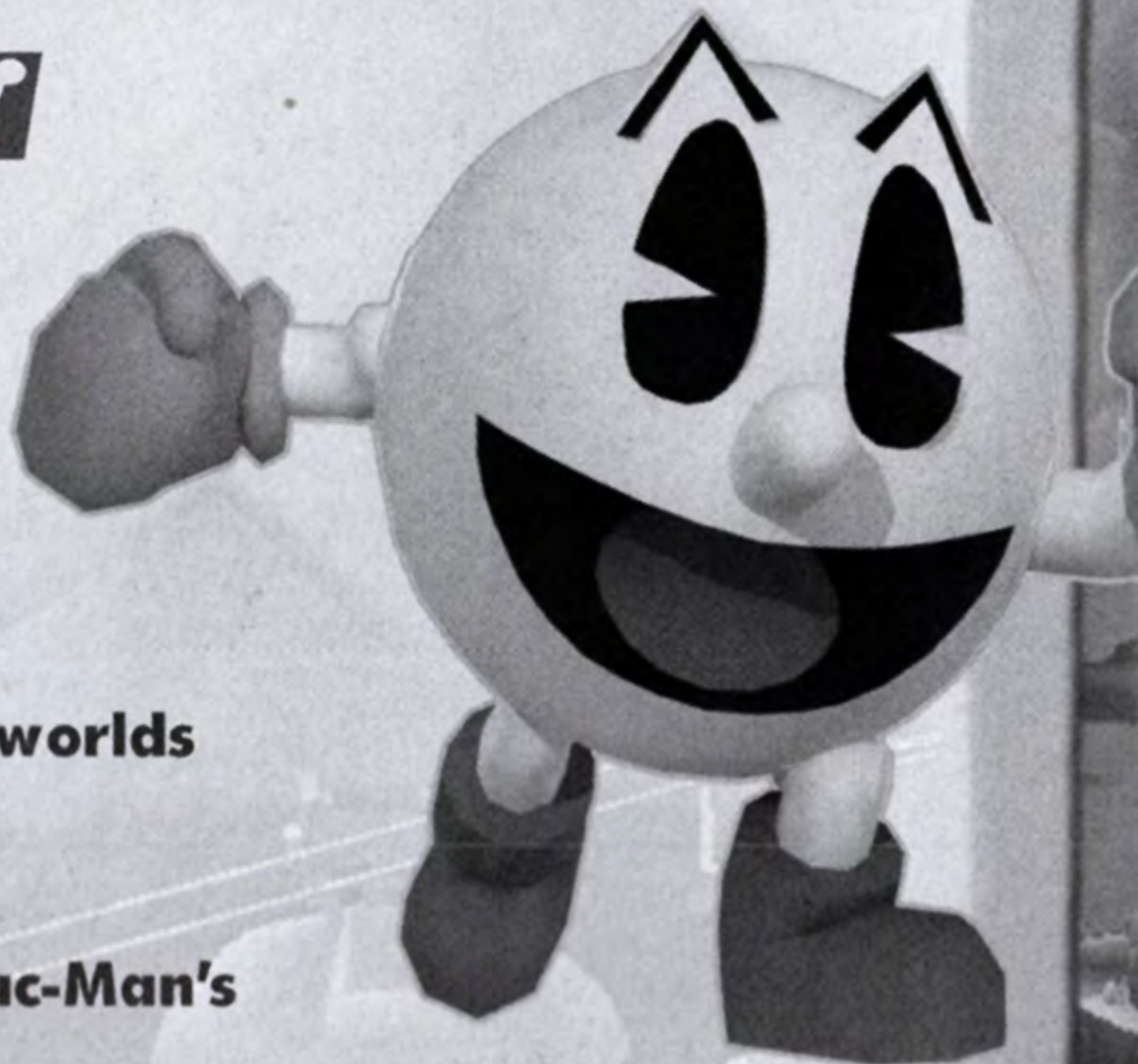
"No, that is not a typo," interjects Pac-Man's old nemesis turned ally, Orson.

A short but evil genius by the name of Erwin (who happens to smell of clams) has found a way to suck raw energy out of the Spectral Realm, thereby collapsing it in on Pac-Land and unleashing a catastrophic environmental disaster.

By placing Spectral Syphons around Pac-Land, Erwin can punch holes into the Spectral Realm and suck the raw energy out, forming a nearly limitless energy supply for his hordes of robotic minions. If he succeeds, Erwin will become the ruler of the only energy source in a world of chaos.

Catching wind of this evil plot early on, Orson takes steps to outwit Erwin. He's enlisted the hardest working hero this side of the 8-Bit Rift – Pac-Man – and has secretly built a massively improved version of Toc-Man.

Together with an unlikely collaboration with Ghosts Pinky and Clyde, they just might stand a chance!



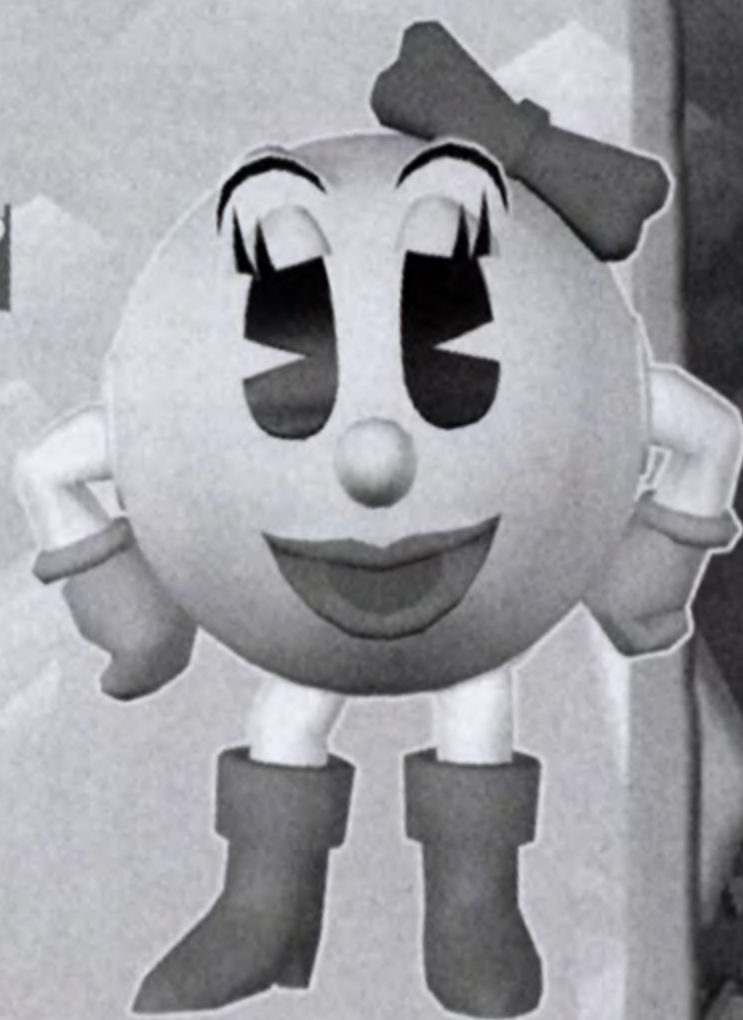
CHARACTERS

PAC-MAN

Turns 25 this year.
Loves cake. Can't
help eating a Ghost
here and there.

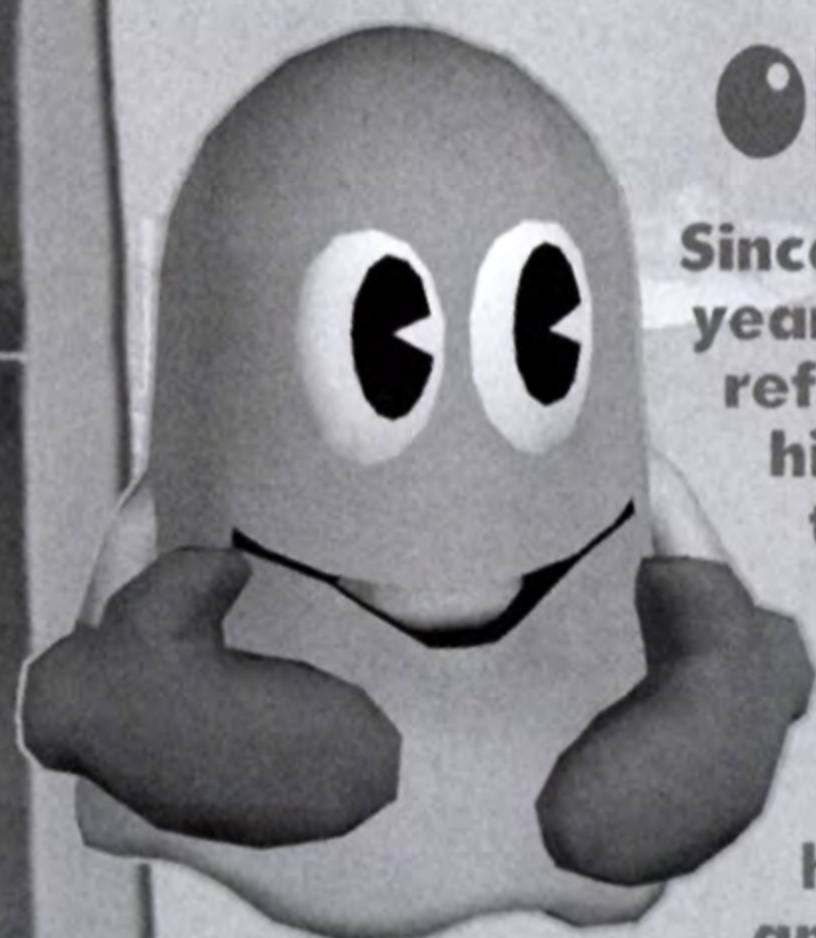
MS. PAC-MAN

Her favorite shape
is big, round
and yellow!



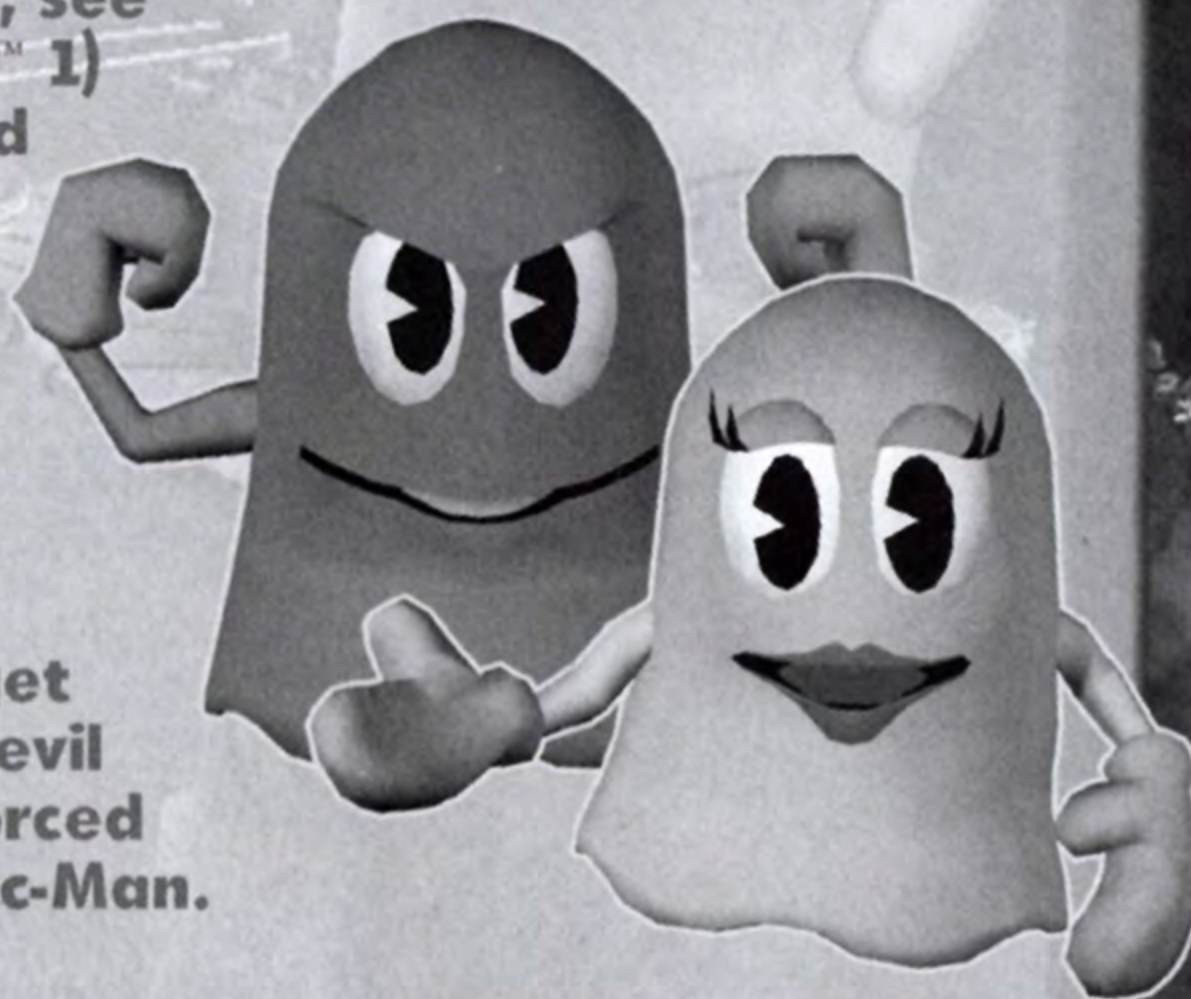
ORSON

Since his run-in with Pac-Man five years ago, Orson has become a reformed Ghost. He has changed his evil ways and is now fighting to preserve Pac-Land as well as the endangered Spectral Realm. His previous Toc-Man design (which was obviously flawed, see PAC-MAN WORLD™ 1) has been revamped and is now at Pac-Man's disposal to help save Pac-Land.



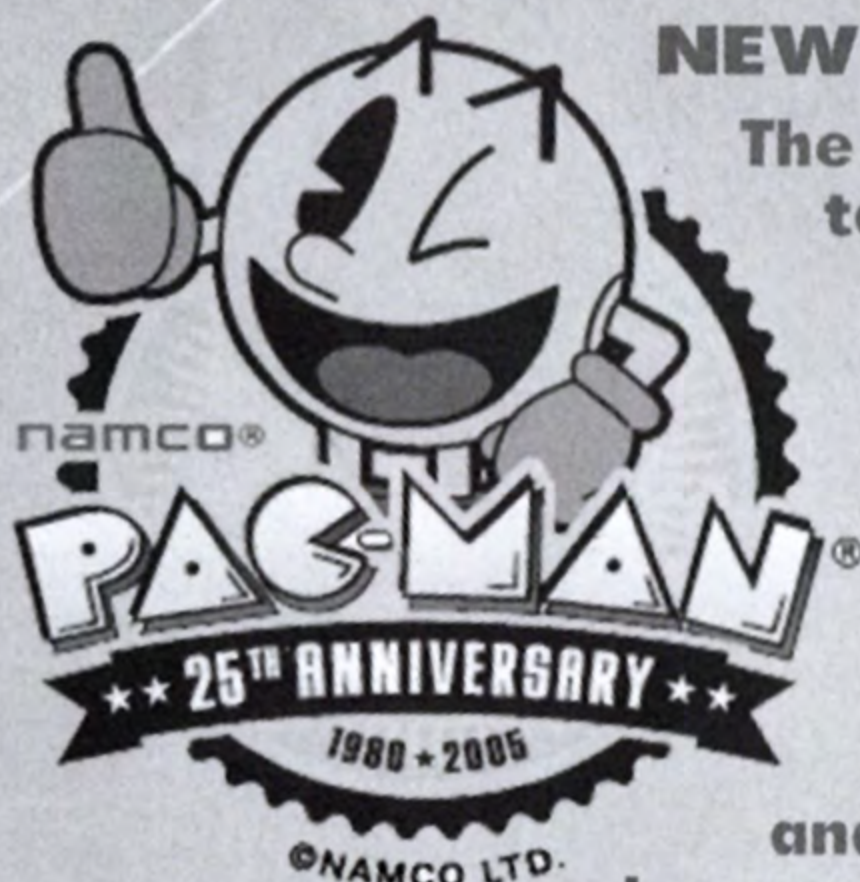
CLYDE & PINKY

When Inky and Blinky get kidnapped as part of Erwin's evil scheme, Clyde and Pinky are forced into an uneasy alliance with Pac-Man.



NEW TO PAC-MAN WORLD™ 3

The ever-growing Pac-Man is always looking to improve himself. In his quest to be the best, he has purchased self-help books such as "How to Work Better with Ghostly Co-Workers," "Un-Covering your INNER Power-Ups," "Operating Industrial Strength Mechs," and "Punching, Swinging and Climbing Your Way to the Top." As a result, you will see a new and improved Pac-Man today and the arsenal of new moves and powers he now has at his disposal!



MAIN MENU

NEW GAME

Fight the good fight. We know it's your birthday, Pac-Man, but the world needs you.

CONTINUE

After loading a game, bounce back into the fray and fight from your last save point.

LEVEL SELECTION

Replay previously played levels.

OPTIONS

Adjust your audio and picture as well as control options.

☛ **LOAD GAME** – Load previously saved games from the memory card.

EXTRAS

Pac-Man is not a one-dimensional character. Find out what makes him 25 years' worth of class and substance.

☛ **HIGH SCORES** – Review your high scores from Game High Scores, Level High Scores and Pac-Maze High Scores.

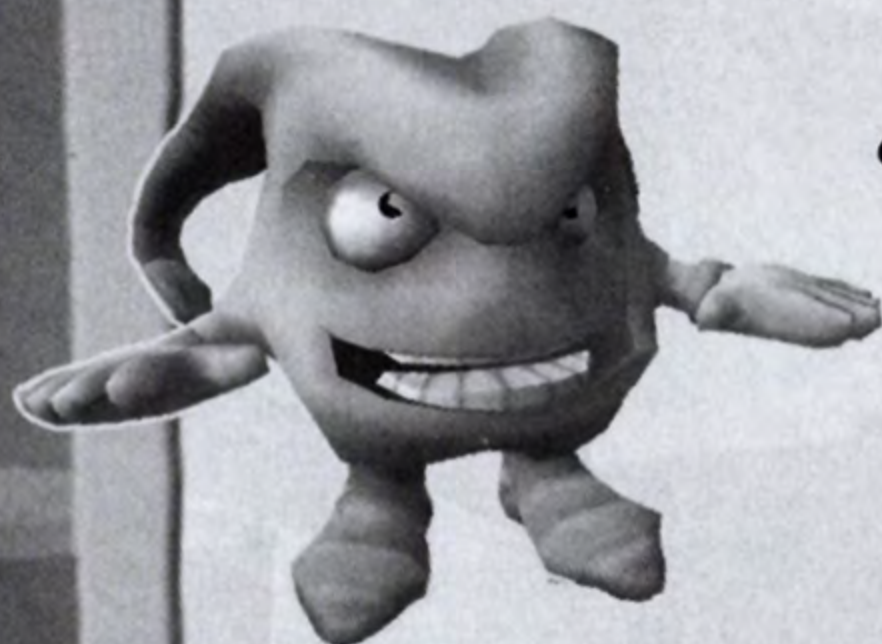
☛ **MUSEUM** – See what makes Pac-Man tick.

Original Pac-Man – Play the game that started it all!

Collectors Cards – View the Collectors Cards you collect during your adventures.

Video Booth – View exclusive videos.

☛ **MAZE SELECT** – Play one of the special Pac-Mazes you've unlocked.

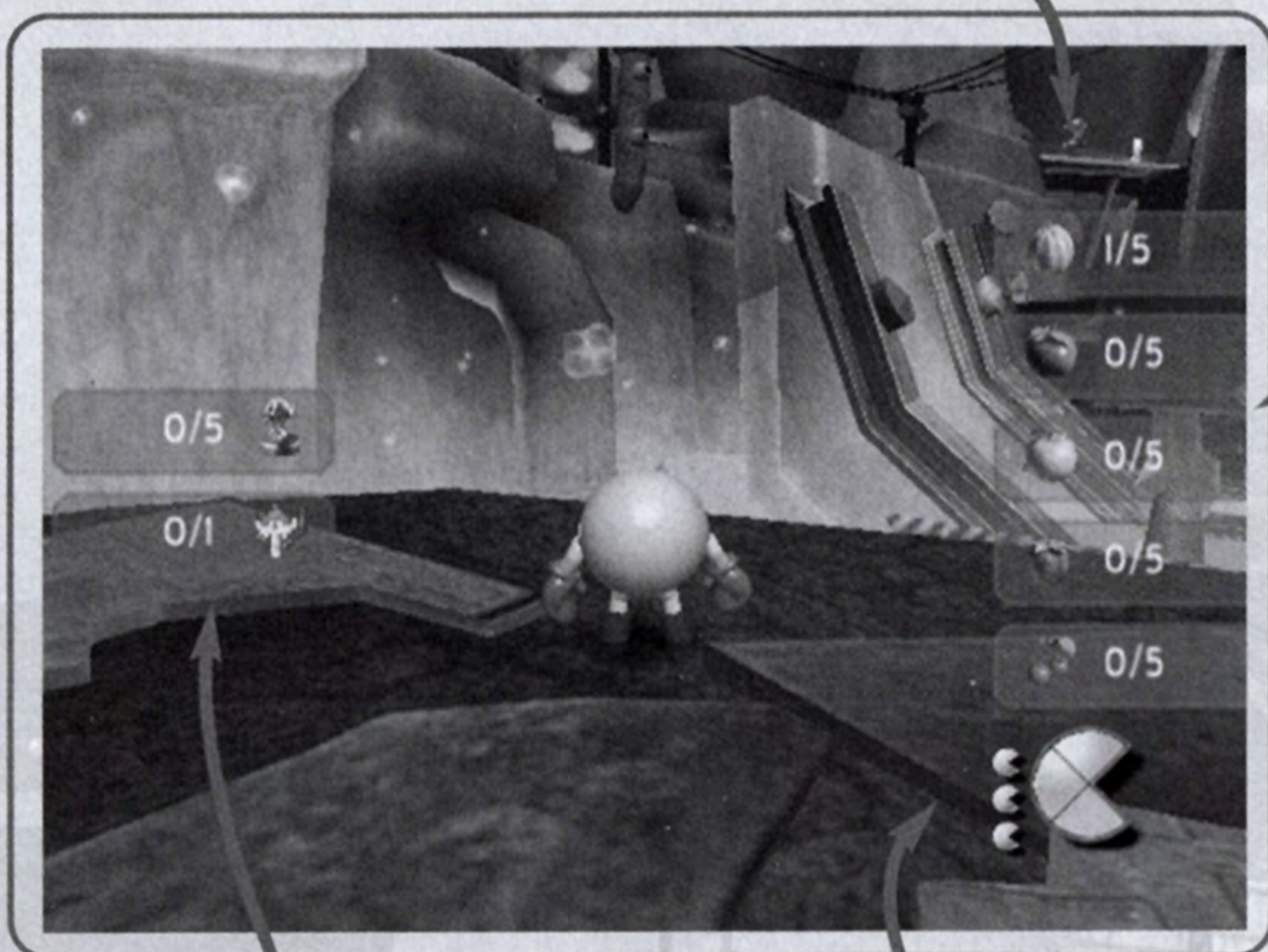




HUD ELEMENTS

Active Power-Ups

Collected Fruit

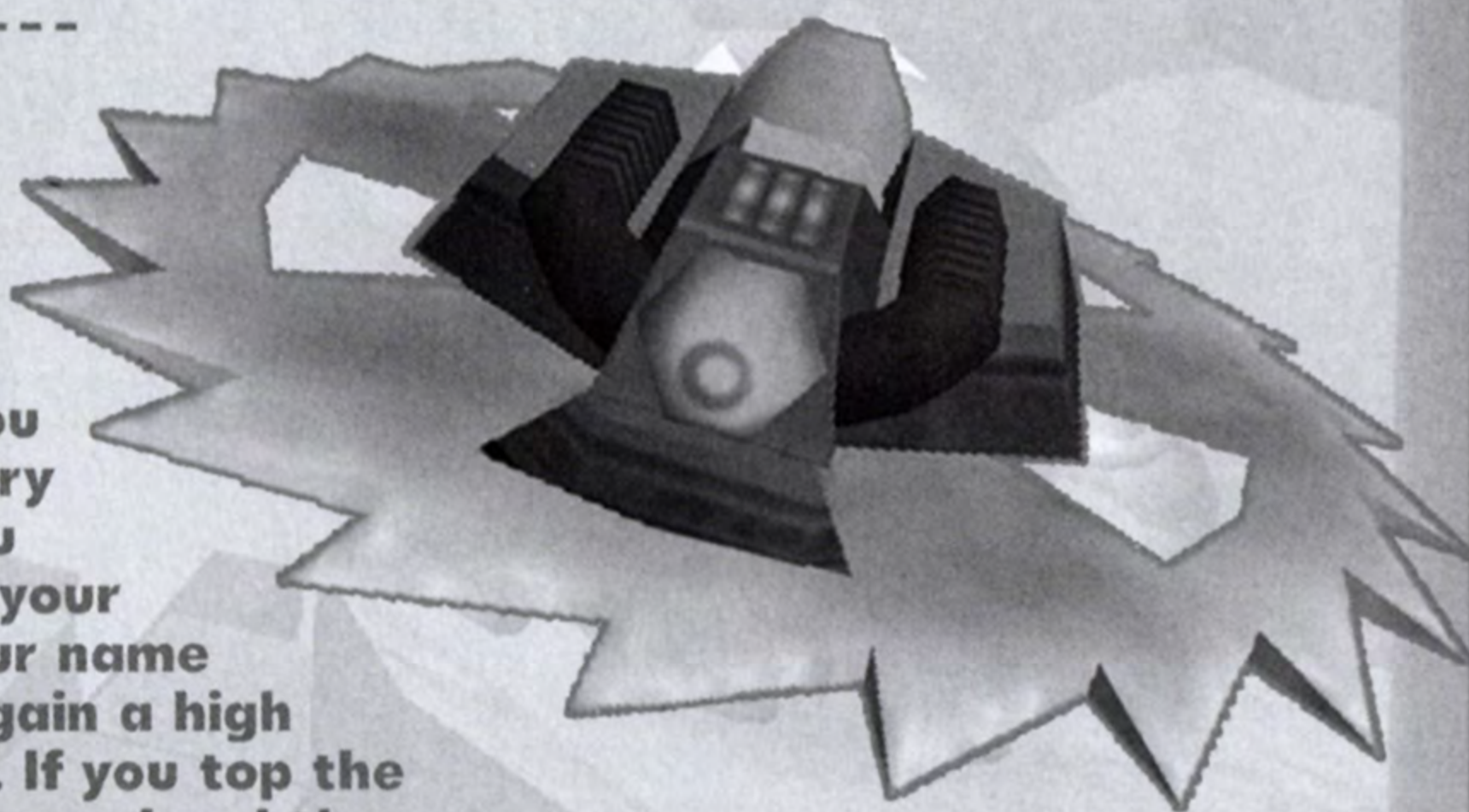


Collectibles

Health & Lives

SCORE

Every Pac-Dot you chomp, every enemy you defeat and every special item you collect adds to your score. Enter your name each time you gain a high score in a level. If you top the scoreboard in every level then something really special could happen!

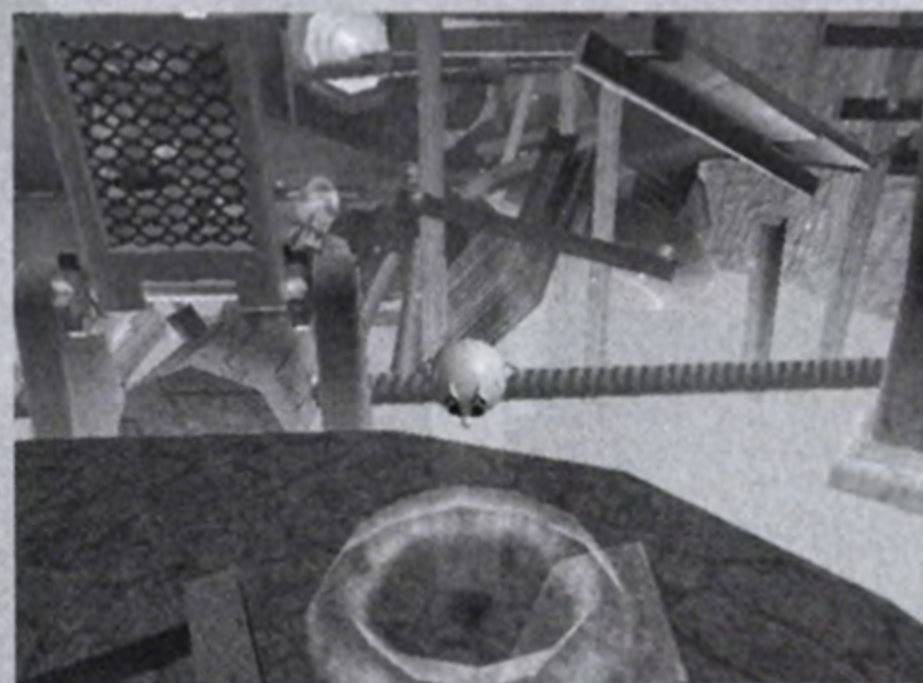
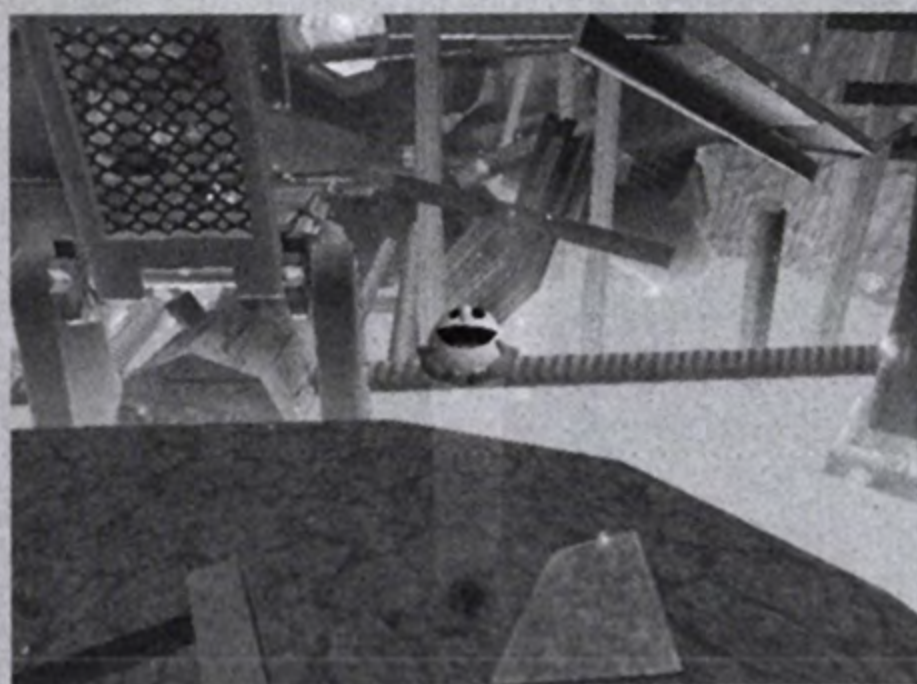


PAC-TION!

BUTT-BOUNCE

Perform a Butt-Bounce by pressing the **X** button twice (jumping and then jumping again in midair). Butt-Bounces can be performed in threes, and the third bounce sends out a small shock wave.

- Buttons appear throughout Pac-Land and can only be activated with a Butt-Bounce.



REV ROLL

Rev Rolls vary in duration and distance depending on how long you hold down the **□** button.

The longer you hold the button down, the farther the roll. Pac-Man can also perform longer jumps while rolling. Press the **○** button to interrupt the roll.

- Pac-Man can activate certain objects by performing a Rev Roll on a Rev Roll Spinner Plate.



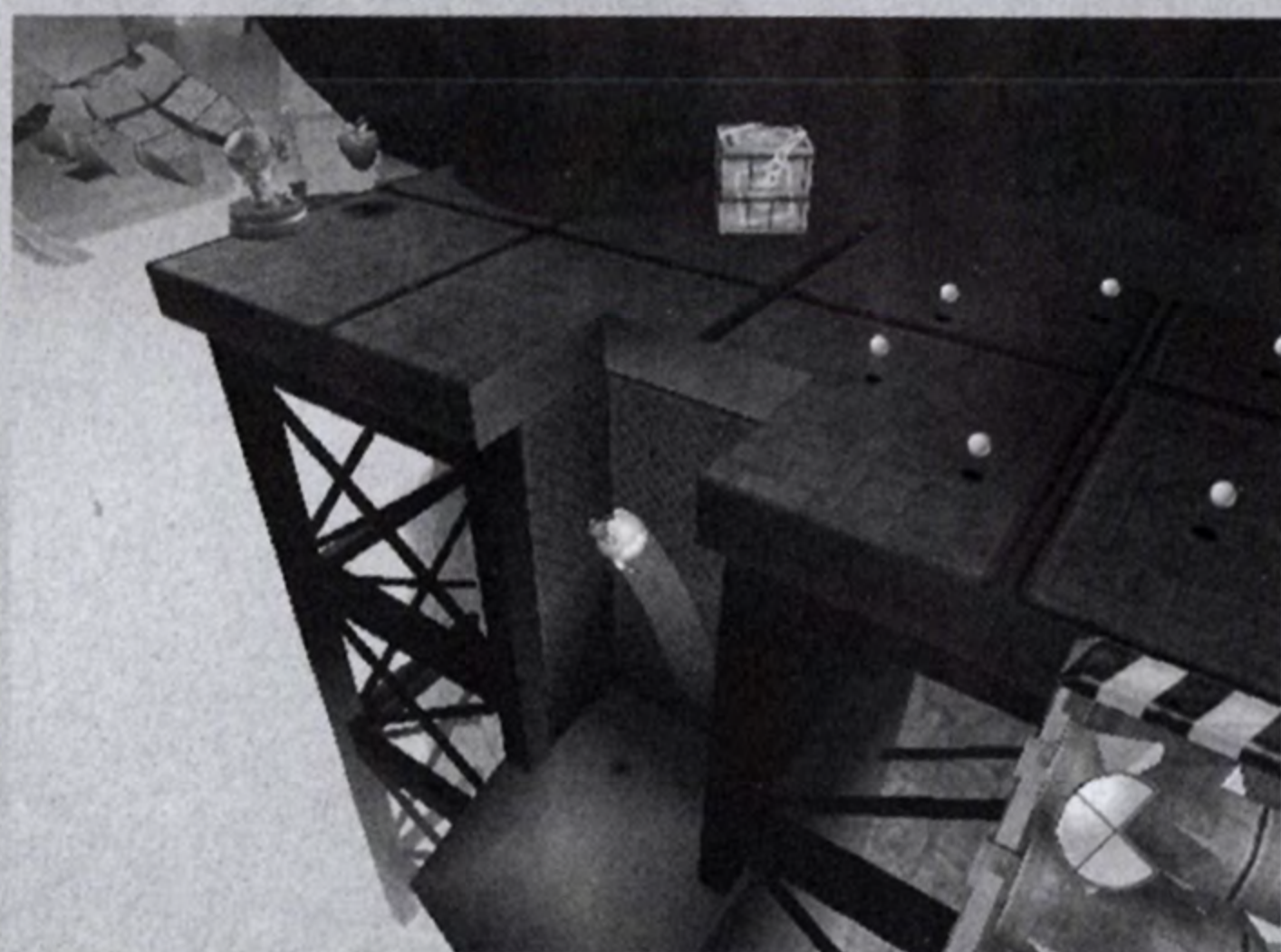


PUNCH

Press the **Ⓒ** button to perform Pac-Man's new Punch. Hit the button three times to perform a three-hit combo.

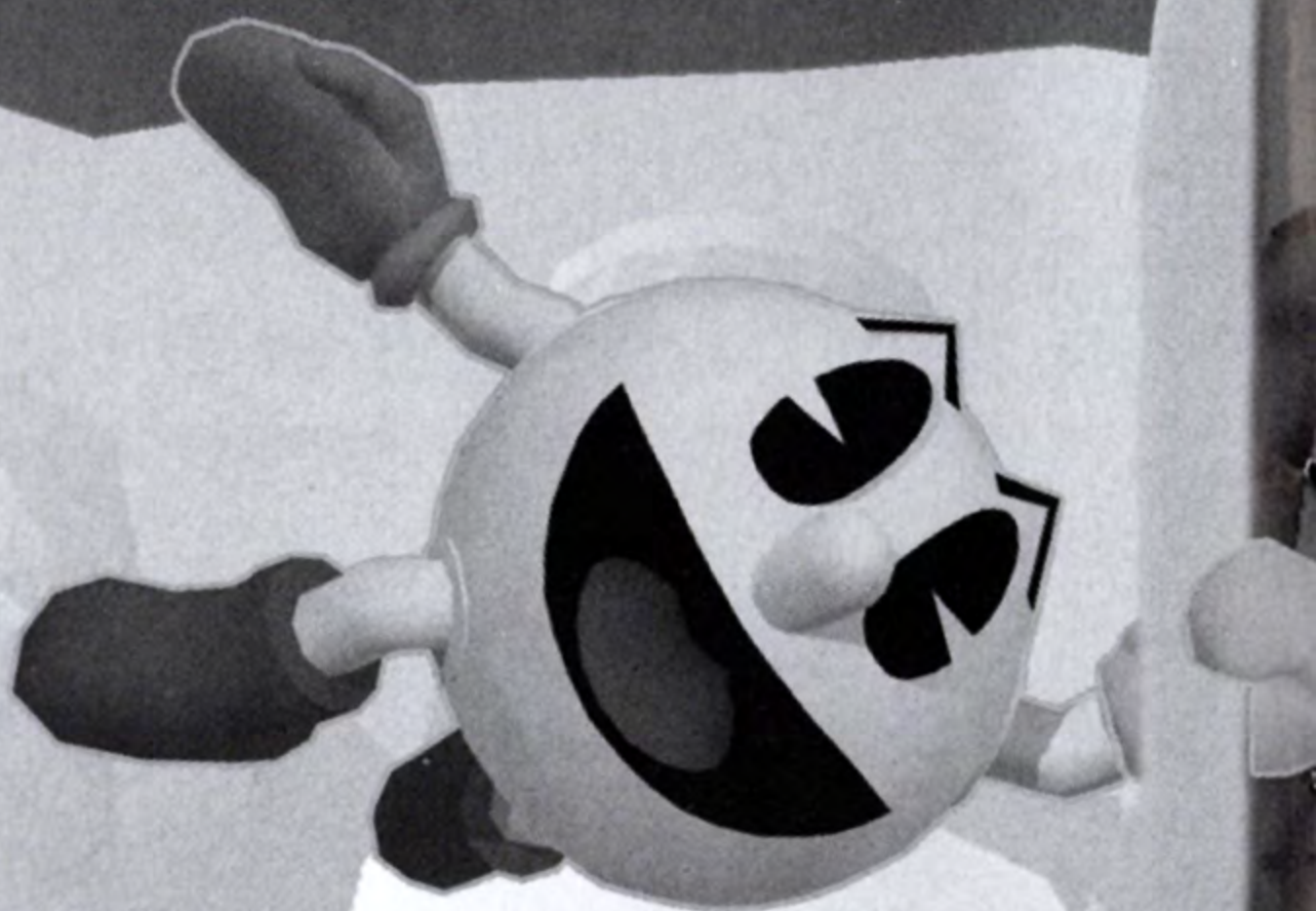
WALL JUMP

If Pac-Man finds himself between two close walls or rock formations, he can usually jump between them to get to new heights. Jump toward a wall and press the **Ⓒ** button to make Pac-Man bounce off to the other side. Repeat the Wall Jump until you reach the top.



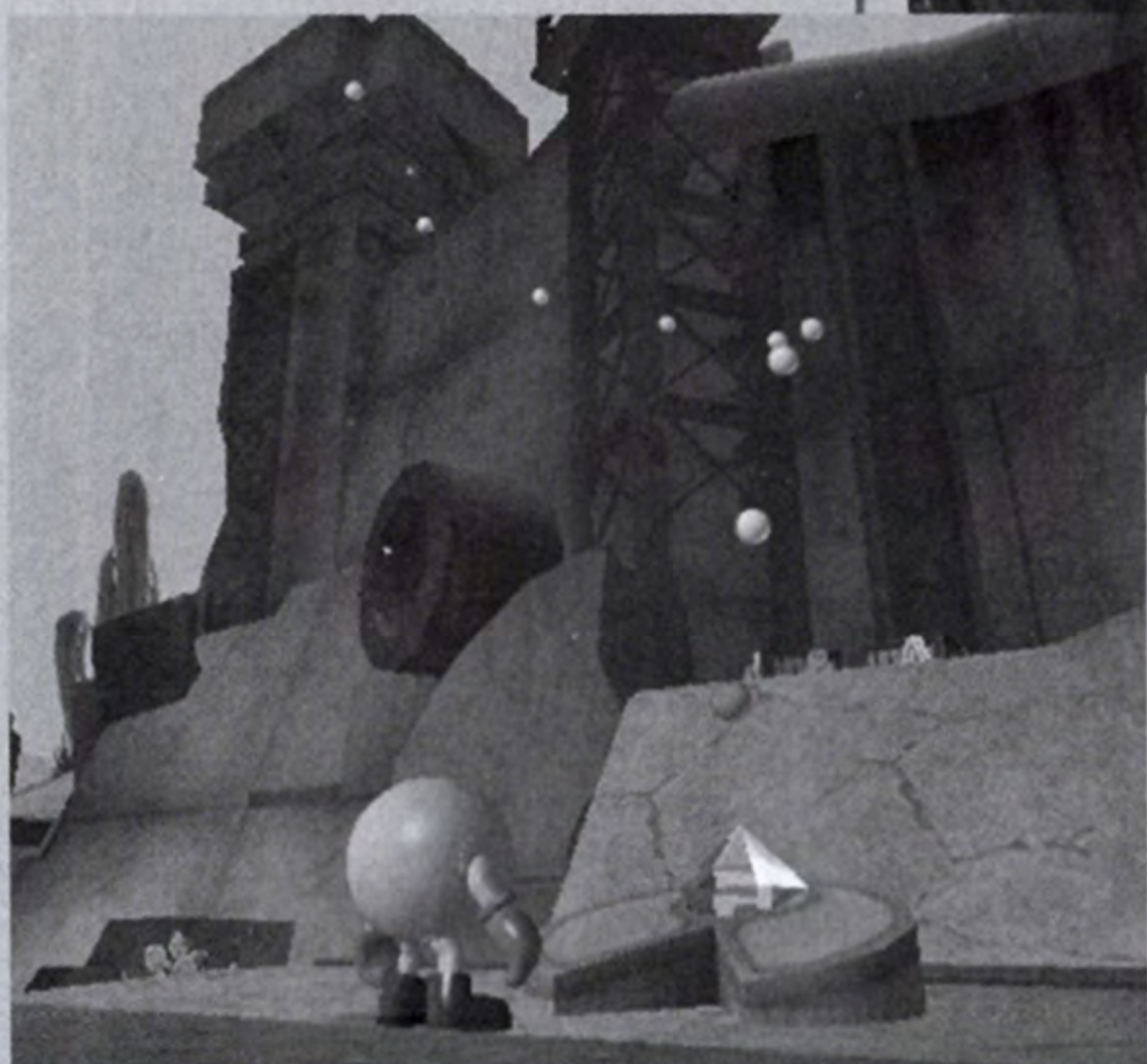
POLE SWING

Around the world are poles positioned both vertically and horizontally. Pac-Man can only slide down the vertical poles, but if he jumps onto a horizontal pole, he can perform various acrobatics. Jumping right at the pole allows him to swing. Press the **ⓧ** button to jump up; press the **ⓧ** button + move the left analog stick to jump away; or press the **Ⓞ** button to drop down.



B-DOINGS

Butt-Bounce
on a B-Doing
to fly through
the air.



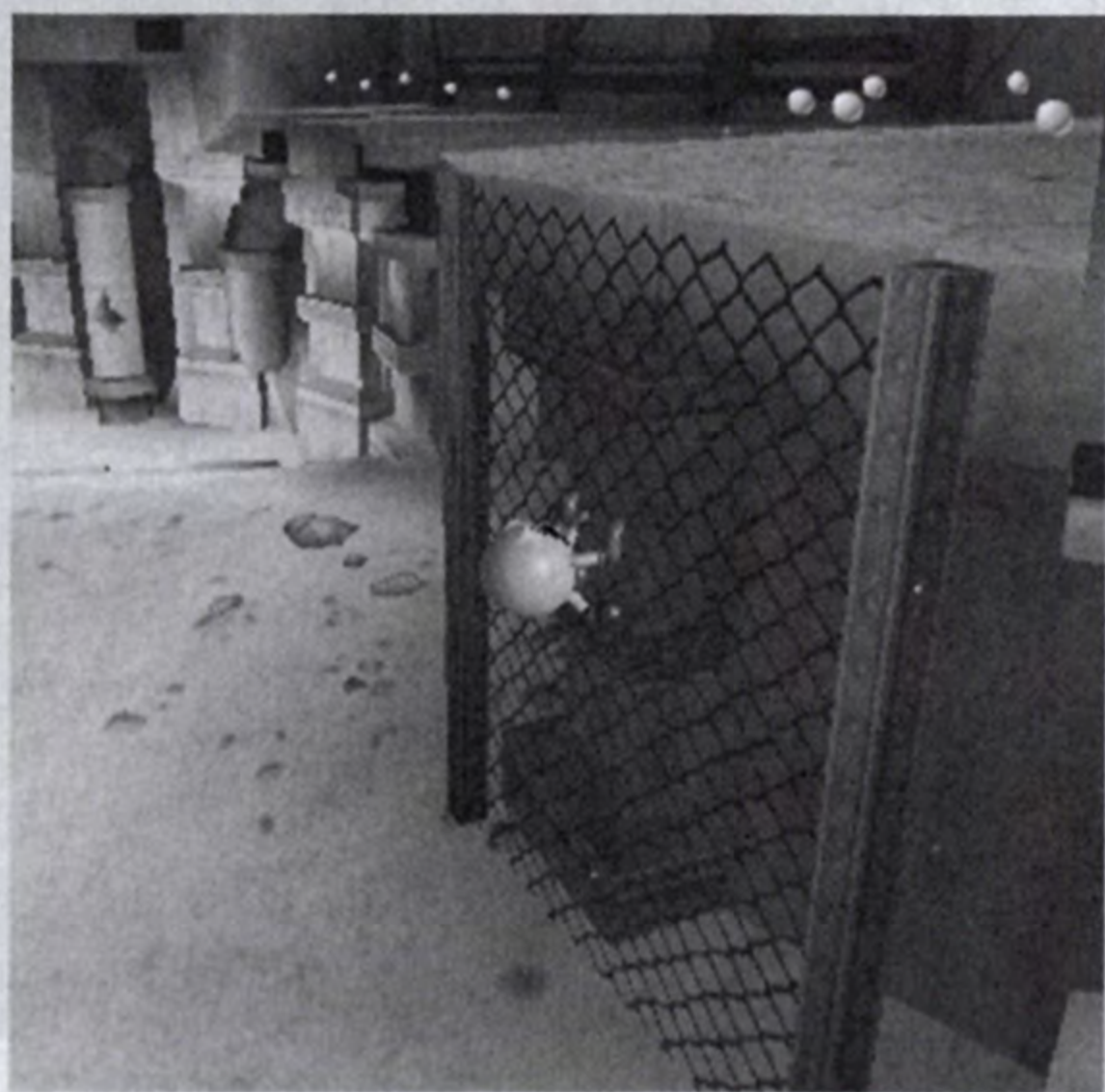
PAC-DOT CHAINS

Crystals control all Pac-Dot Machines. If you find a non-functioning Pac-Dot Machine, there will certainly be a crystal nearby. Once

you insert the Crystal into the Machine, Pac-Man can begin the chain by chomping the Big Red Pac-Dot. Some Pac-Dot Chains are color-coded – red, green or blue.

CLIMBING FENCES

Pac-Man has also learned how to climb. He will automatically grab climbable objects. Use the left analog stick to move Pac-Man. He can hop off at any time when you press the **X** button.



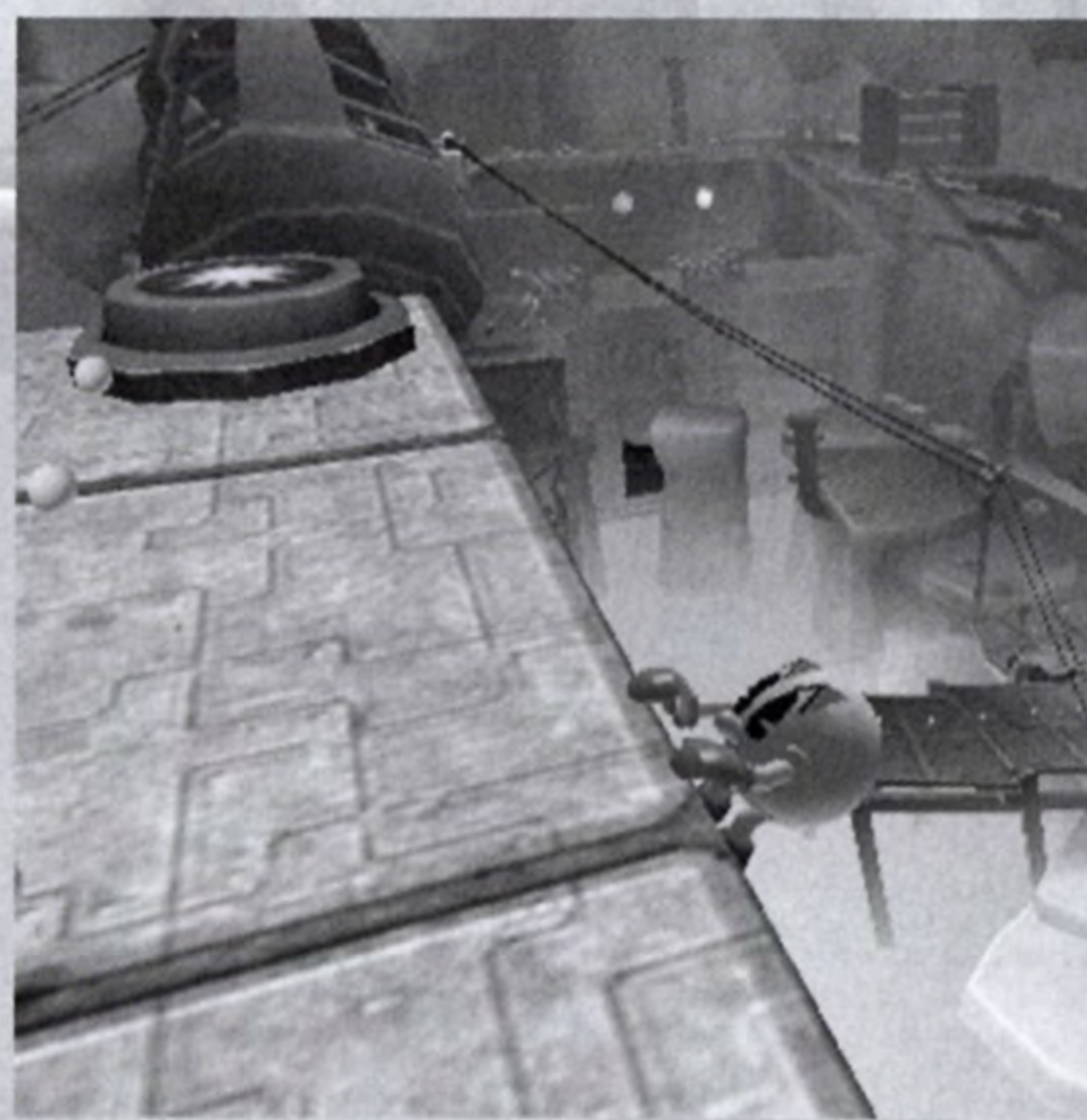
LEDGES

Pac-Man will encounter countless obstacles in his journey. Many of them have edges and ledges that Pac-Man can use.

☛ **SHIMMY** – Jump (**X** button) at the edge of a platform and Pac-Man will automatically grab it. He will then be able to shimmy left and right using the left analog stick.

☛ **CLIMBING UP** – Press the **X** button to flip onto the platform above.

☛ **DROPPING DOWN** – Press the **O** button to drop down to the platform below.

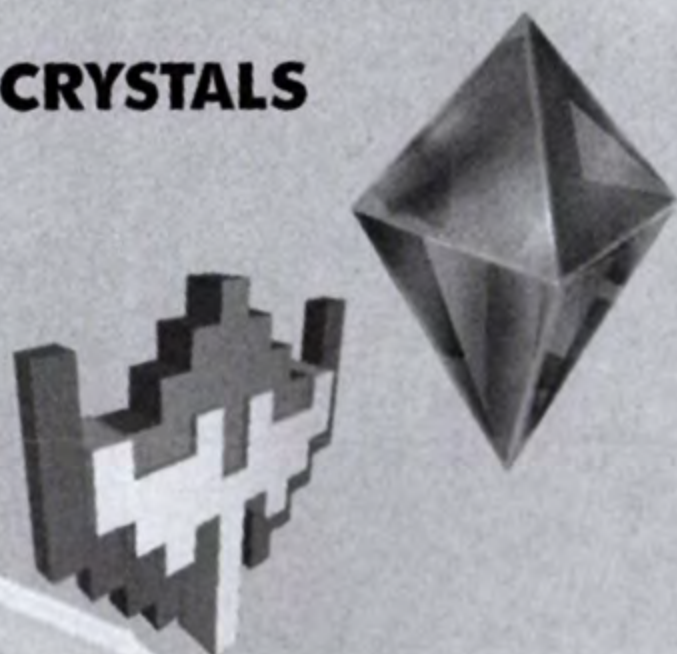


ITEMS

PAC-DOTS

Pac-Dots exist throughout Pac-Land in plentiful numbers, usually appearing in extended patterns for Pac-Man to chomp his way along or dropped by defeated enemies. Pac-Dots are worth 10 points each.

CRYSTALS



Crystals are the Power Sources for all Pac-Dot Machines found throughout Pac-World. Crystals and Inactive Pac-Dot Machines are always found in pairs. Crystals are hidden inside destructible objects and on top of hard-to-reach ledges, or guarded by dangerous enemies. Pac-Dot Machines can only be activated by Crystals of the same color – red, green or blue – as the Machine.

GALAXIANS

Upon collecting a Galaxian®, Pac-Man is transported to a Classic 2D Pac-Man Maze where he competes for additional points and Extra Lives.

HEALTH WEDGES



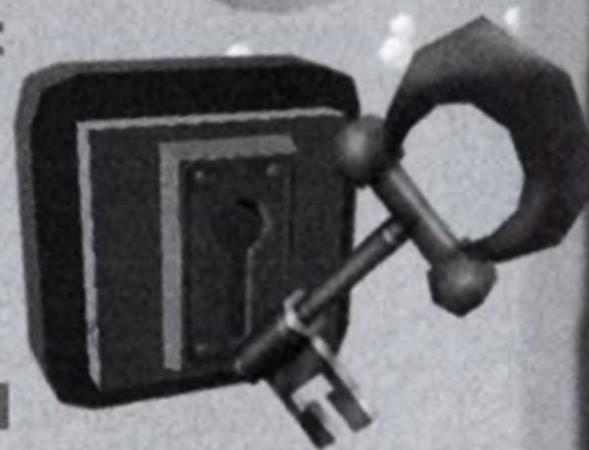
As Pac-Man travels through Pac-World he is under constant threat from a wide variety of hazardous objects and enemies. To give Pac-Man a chance of stopping Erwin's plans, he can collect Health Wedges to recover any lost Health. You can only collect Health Wedges when Pac-Man is not at full Health.

EXTRA LIVES

Collecting an Extra Life pick-up immediately rewards Pac-Man with an Extra Life. These will often be found in areas that are difficult and/or dangerous to reach.

LOCKS & KEYS

Throughout the game Pac-Man will encounter puzzles that require particular solutions. When you find a lock, there will most certainly be a key nearby.



SILVER PAC-STATUES

Collect them all – 5 per level – and unlock something special.

CRATES



Scattered everywhere and full of goodies. Break them all with a Punch, Butt-Bounce or Rev Roll. Enemies will also break these open while charging to attack you!



POWER-UP PELLETS

CLASSIC POWER PELLETT

The Classic Power Pellet is identical to the power pellets encountered in previous Pac-Man games. Eating one of these turns any nearby Spectral Enemies blue. During this period, Pac-Man is temporarily able to chomp these blue Spectral Enemies. As the effect of the pellet starts to wear off, the enemies begin to flicker before finally returning to their normal colors.



ELECTRO-SHOCK PELLETT

This pellet allows Pac-Man to create an electrical burst from his hands that will arc to any nearby enemies. Electro-Shock can be particularly effective against Robotic foes.



RIBBON LOOP PELLETT

The power from this pellet allows Pac-Man to create a special energy trail when moving which, when the circle is completed, will close and destroy any enemies caught within the Ribbon Loop.



SUPER STOMP PELLETT

When this pellet is equipped, Pac-Man's normal Butt-Bounce will be super-charged into a radial shockwave SUPER STOMP! Monsters are particularly vulnerable to a Super Stomp.



CHROME

The Chrome Power makes Pac-Man temporarily invulnerable. During this time, with the exception of a "death drop," hazards and enemies will not damage Pac-Man.

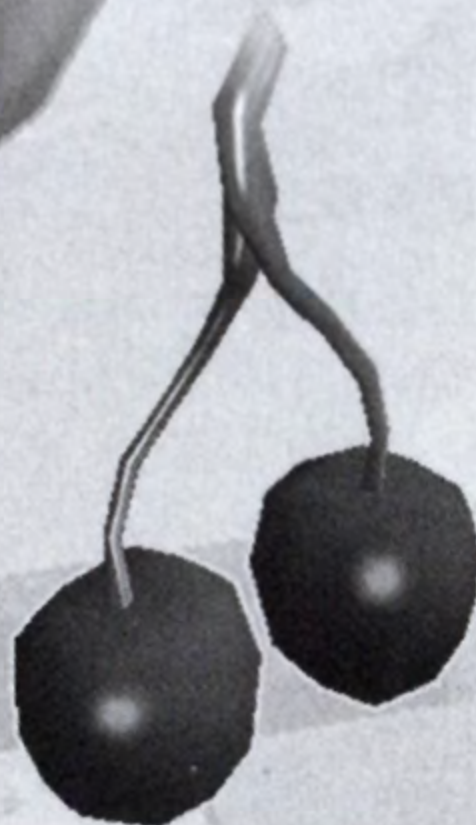
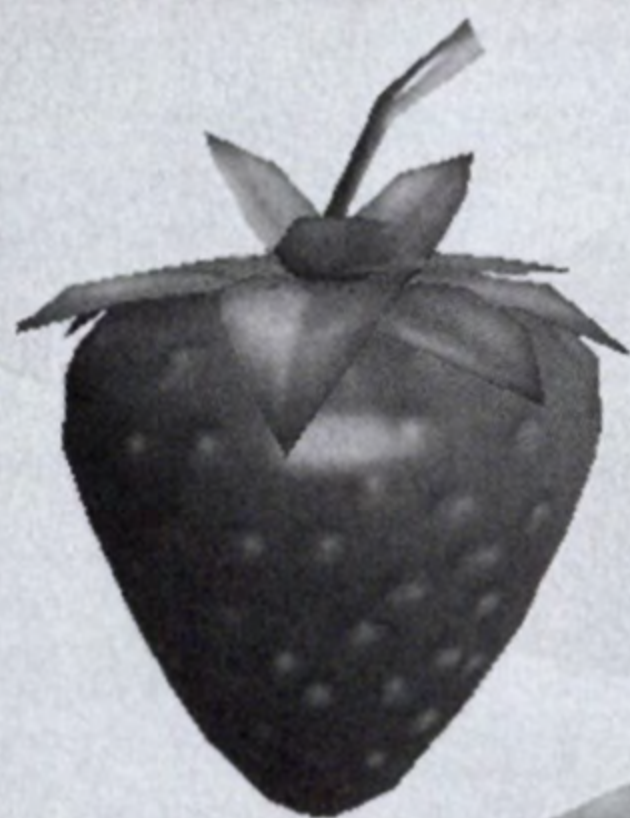
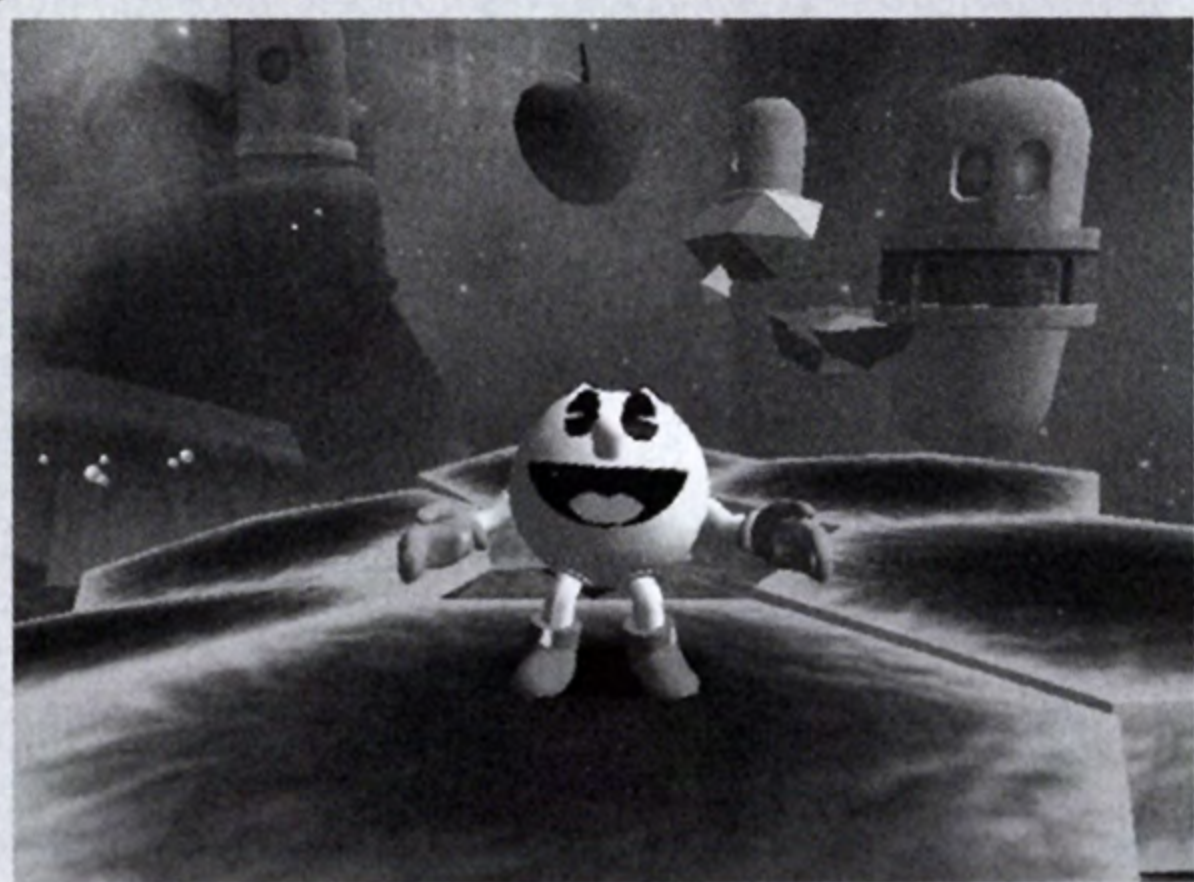


FRUIT

Each item of fruit you collect adds valuable points to your score.

Finding all the fruit unlocks a Collectors Card.

Are you (Pac-)Man enough to do it?



PAUSE/OPTIONS MENU

Press the  button during gameplay to pause the game and enter the Pause Menu. After using the Menu, press the  or  button to resume gameplay.

HIGH SCORES

Check out the highest game scores.

OPTIONS

Make changes on the fly.

• Load Game

• Restart Level

• Audio Options

Music Volume, Effects Volume,
Speech Volume, Subtitles Off/On

• Controller Options

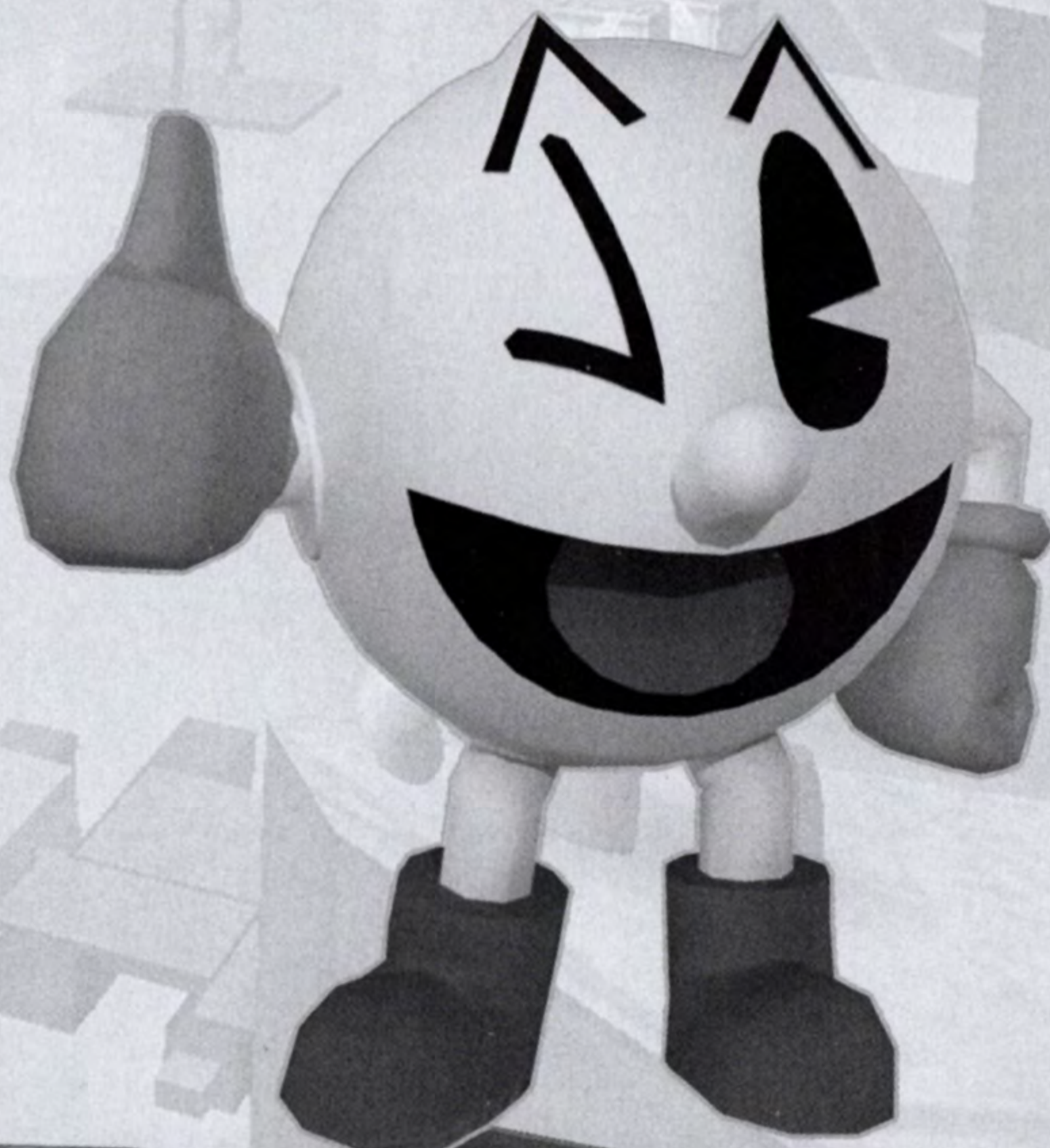
Vibration On/Off, Camera X On/Off,
Camera Y On/Off

• Picture Options

Normal/Widescreen, Screen Position

QUIT GAME

Exit the game back to the Main Menu.



ENEMIES

ERWIN

Erwin is a mean spirited, nasty, fiercely determined, egotistical, tantrum-prone, bigoted, narrow-minded little creep, fueled by Galactic Levels of greed. Like many before him, Erwin wants to rule the world. Currently, Erwin holds the city state of Dungen Gunden in a totalitarian grip. However, since that grip only includes a few humans and creatures already in the employ of Erwin (plus a few million contented robots), Erwin wants more – in fact he wants it all. And this time he has a plan.



ARMALOPES

Always hungry but easily startled.
Some have spiked armor!

SNITTERLINGS

Curious and mischievous.
They like the taste
of Pac-Man.

MIGHTY LUMMOX

Tall, tough and angry. Prone
to punching small yellow things.

ANCIENT DEFENDERS

Armed with vicious tails,
these creatures are fast
and dangerous!

K-TRONS

Erwin's warriors.
Watch out for the
more advanced versions
with laser guns
and energy shields!

GYROTRONS

Don't get too close!

MUTONIANS

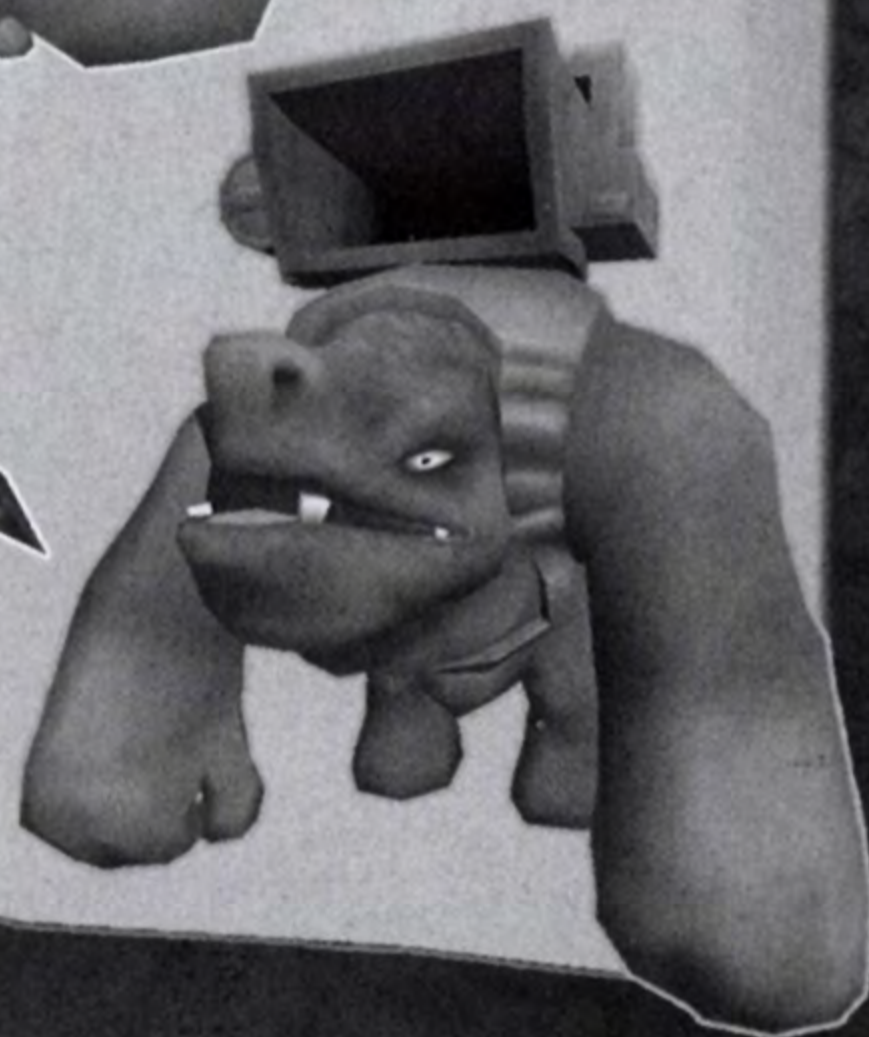
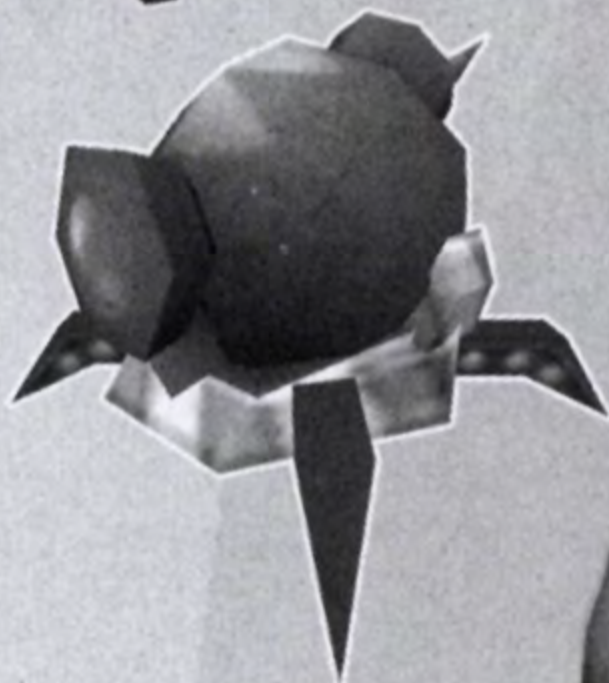
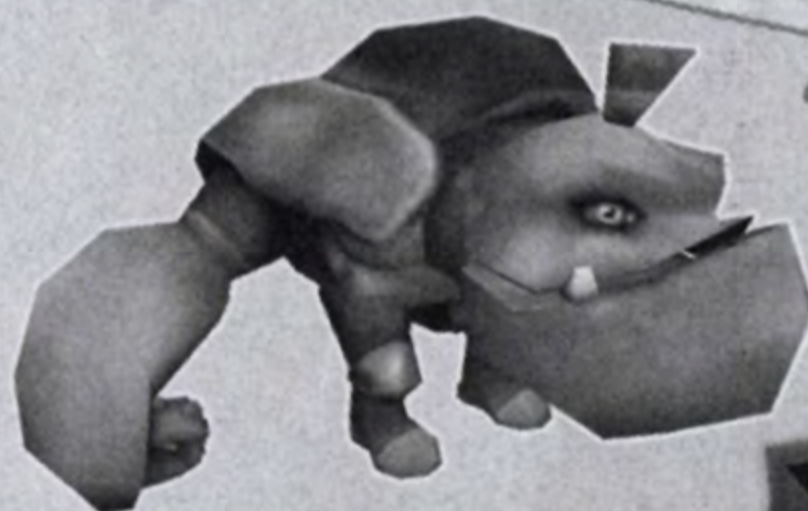
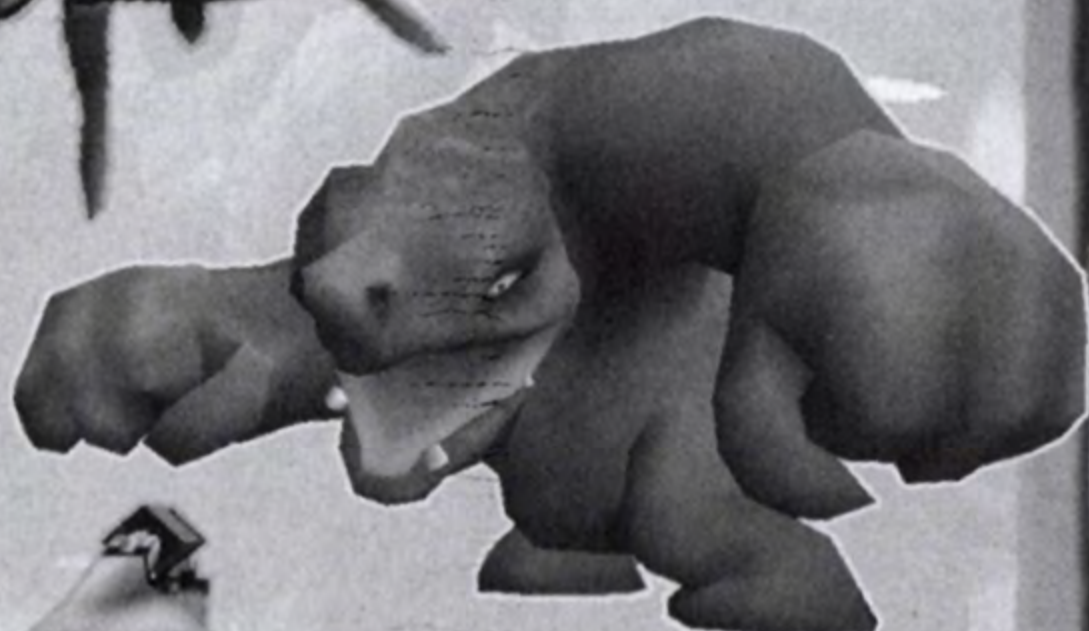
Big and dumb, but
with a mean right hook!

BOMB-A-TRONS

Tick, tick, tick... boom!

MECH LUMMOX

Fitted with a Bomb-A-Tron
dispenser by Erwin's
maniacal scientists.
Angry and explosive!



PAC-LAND

BOT BONEYARD

The pit is full of objects and debris from around Pac-Land. All of this detritus has built up within the pit, creating a hectic assault course of oddball platforms, ramps, bridges and ledges.



BANNI WASTELAND

This is a remote stretch of dusty wilderness that lies between the deep Bot Boneyard and the towering city of Gogekka. Orson's desert outpost nestles in a valley at the far end of the Banni Wasteland.



GOGEKKA CENTRAL

Sitting near the edge of the Great Rift Canyon, Gogekka Central overlooks the Banni Wasteland. Gogekka Central has been constructed much like a shantytown, out of refuse and salvage from nearby Bot Boneyard.



Cragstone Mountains

The stunning views and unpolluted air of the Cragstone Mountains have attracted many settlers to the area, but the cold reality of life spent clinging to the side of an unforgiving mountain slope has more often than not taken its toll. The result is a wasteland of abandoned settlements and villages huddling between the crags and coves and sometimes even stuck to the sides of sheer cliff walls.



ANCIENT CATACOMBS

The Ancient Catacombs are one of many obstacles that Pac-Man must face on his way to Dungen Gunden. These caverns consist of numerous tunnels and chambers that wind in and out of the Ancient Catacombs. They were excavated thousands of years ago by an ancient race that has long since passed into memory.



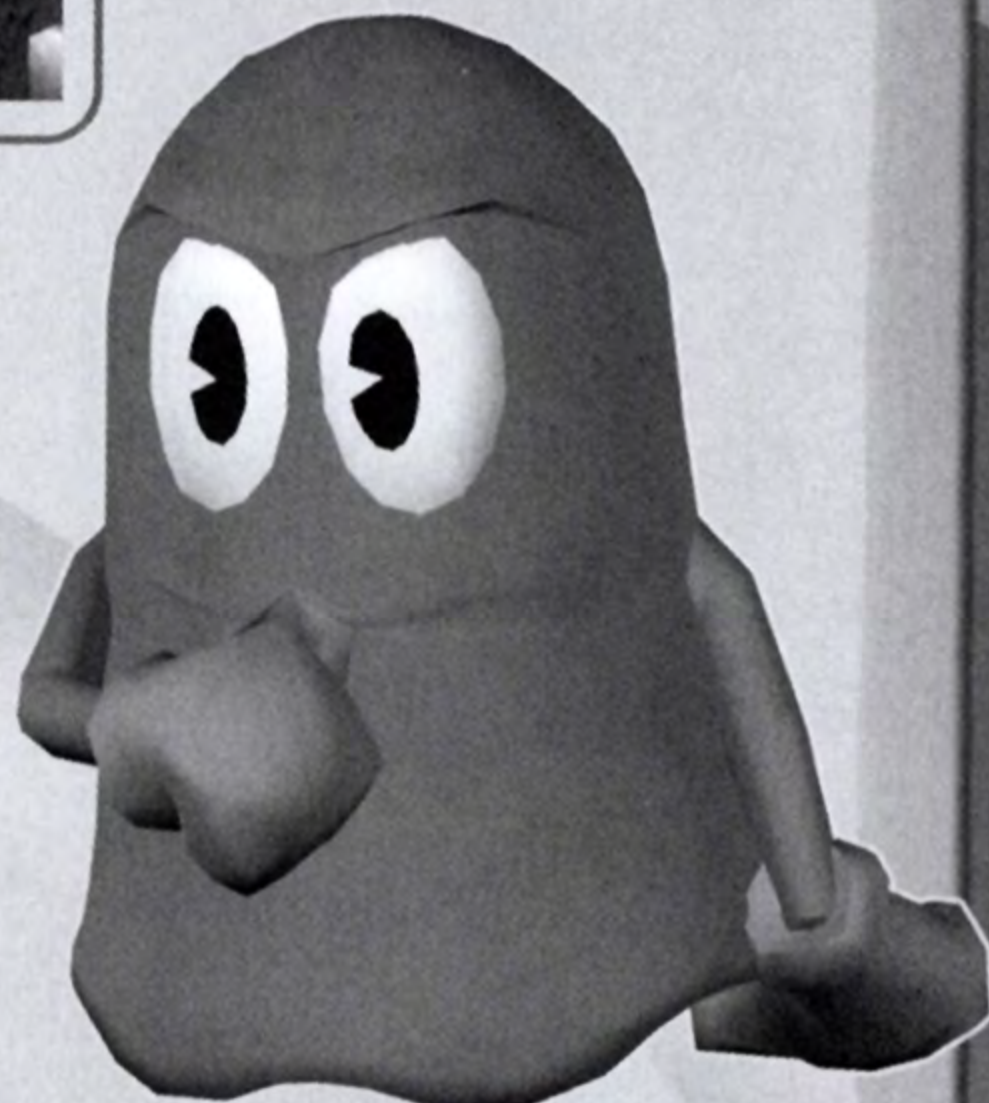
DUNGEN GUNDEN

Erwin has usurped this fortress town, driving out the populace and filling it, instead, with armies of his robotic minions.



THE SPECTRAL REALM

This mysterious, ethereal world is the true home of the Ghosts. The area is a rocky landscape punctuated with pools of spectral energy, somewhat evocative of a mysterious dreamworld. The phantasmic ambience is heightened by the soft purple light that swathes the world.



HINTS

CONNECT THE DOTS

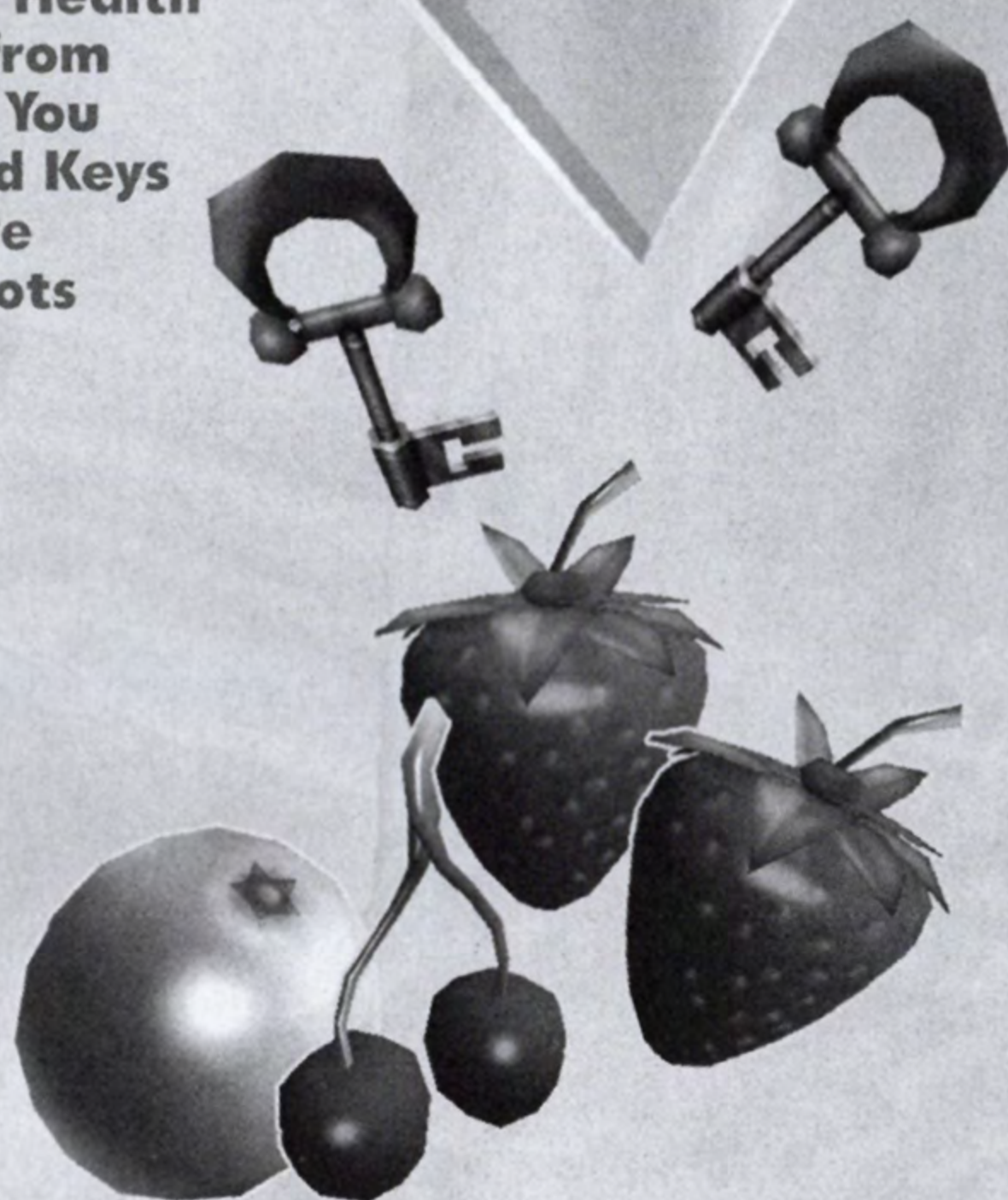
Collect every Pac-Dot. You never know where they might lead you.

LOOK UP!

If you are lost and don't know where to go, check around your surroundings for a place to Wall Jump to a new area.

LOOK DOWN!

When Pac-Man falls into an abyss or chasm, you will restart at the last checkpoint and a Health Wedge will be deducted from Pac-Man's overall Health. You will keep all the Fruits and Keys you collected but will have to re-collect all the Pac-Dots you found.



CREDITS

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA INC.

President & CEO

Nobuhiro Kasahara

COO & CFO

Robert Ennis

Director of External Development

Jeff Lujan

Executive Producer

Pierre Roux

Senior Producer

Michael Morishita

Assistant Producer

Dan Tovar

Director of Product Services

Glen A. Cureton

Senior Public Relations Manager

Mika Kelly

Public Relations Manager

Kristin Calcagno

Public Relations Specialist

Robert Cogburn

Public Relations Coordinator

Robert Ely

Senior Marketing Manager

Sean Mylett

Marketing Coordinator

Brent Coyle

Senior Facilities and Operations Manager

Jennifer Tersigni

**Quality Assurance
& Customer Support Supervisor**

Daryle Tumacder

Quality Assurance Project Lead

Raymond Chung

Quality Assurance Assistant Lead

Merwin O. Del Rosario

Quality Assurance Testers

Harry Bui

Tristan Corbett

Leticia Duenas

Benjamin Gehrke

Mario Gonzalez

Scott Hartz

Sang Lee

Dastyni Loksa

Brian Myers

Daniel Owens

Raymond Pietz

Abelina Villegas

Brandon Voytoski

Jonathan Voytoski

Special Thanks

Garry Cole

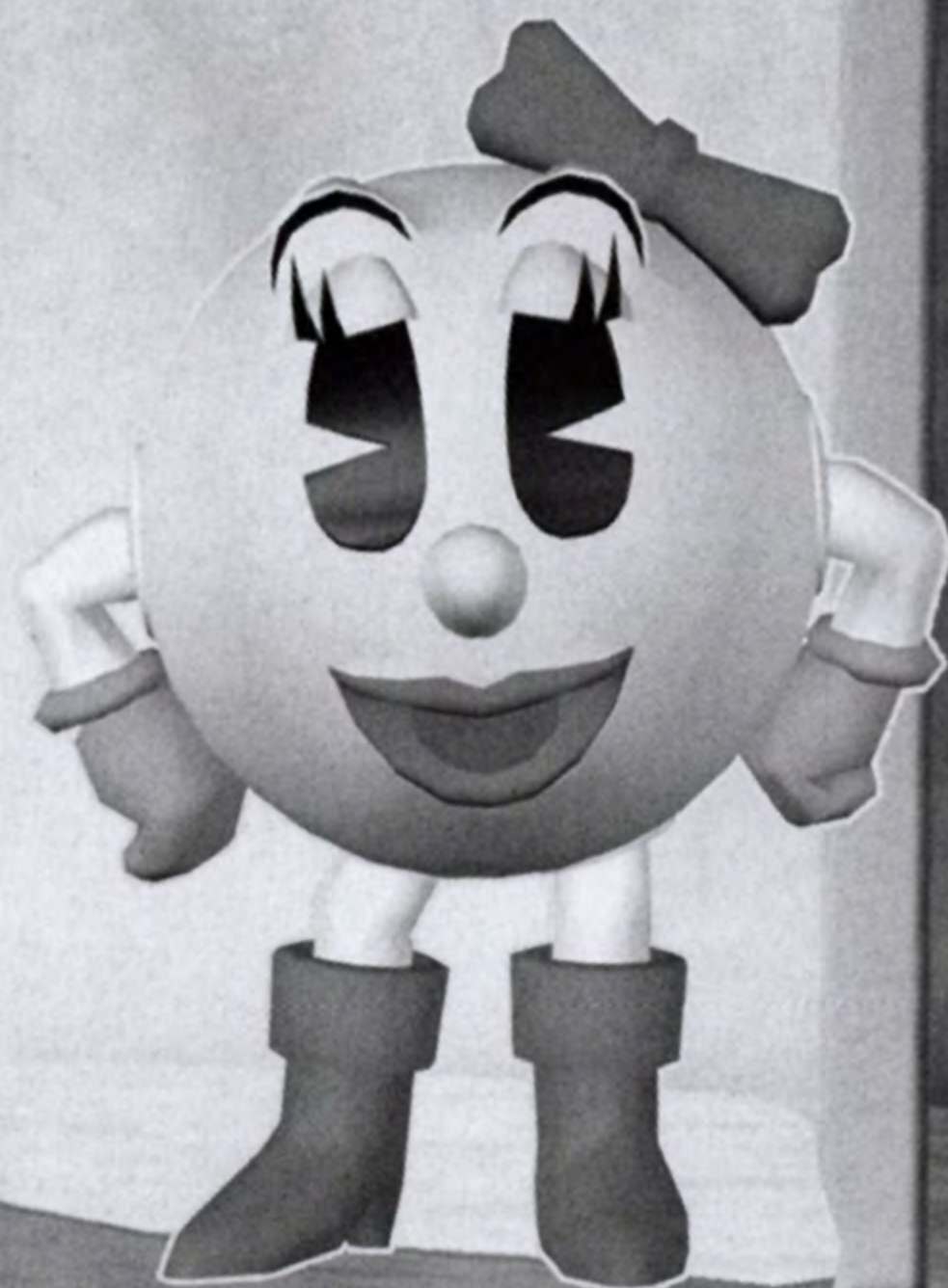
Brian Schorr

Myrna Dobron

Ryan Chennault

Petrol Advertising

Hanshaw Ink & Image



BLITZ GAMES LTD.

Developed by Blitz Games Ltd

Founded by The Oliver Twins

A Team Paku Production

Project Management

Phil Drinkwater

John Jarvis

Technical Management

Derek Pettigrew

Eddie Symons

Creative Manager

Scott Davidson

Assistant Creative Manager

Emma Morle

Design Manager

Jonathan Evans

Art Direction Manager

Steve Thomson

Lead Animator

Ben Rackham

Animation

James Childs

Glen Walker

Programming

Steve Bond

Neil Campbell

George Harris

Nigel Higgs

Phil Palmer

Alex Vokes

Fred Williams

Art

Shakeel Ali

Aaron Allport

Jonathan "Jono" Bauer

Malcolm Burke

Matthew Norledge

Wai-Hung Wan

David Webb

Concept Art

Duncan Nimmo

Design

Mark Neesam

Alex Johnson

Paul Stockley

Aron Tomlin

Mark Witts

Audio

Matt Black

Rob Blake

John Guscott

Chris Hockey

Technology

Richard Hackett

John Whigham

Mathew Bailey

Ian Bird

James Fingleton

Tom Gaulton

Ashley Hogg

Lyndon Homewood

Andy Slater

QA

Joe Lenton

Duncan Fewkes

Nick Scurr

David Todd

Additional Support

Matt Armstrong

Martyn Ash

Stephen Baskerville

Kieren Bloomfield

Adam Breeden

Mark 'Winx' Capewell

Oliver Clarke

Claude Dareau

Ben Fisher

Agnes Fong

Chris Fry

Rob Grant

Chris Hamilton

Mark Hardisty

Auburn Hodgson

Paul Jennings

Rupert Lewis Jones

Soo Ling Lyle

Dave Manuel

Stuart Maine

Rory Payton

Mike Procter

Craig Rushforth

Chris Swan

Jonathan Tainsh

Jason Tassel

Scott West

Bryn Williams

Darren Wood

Special Thanks

Philip Oliver,

CEO/Managing Director

Andrew Oliver,

CTO/Development Director

Ben Blethyn

Louise Bickley

Alex Bowden

Martin Broughton

Steve Bruce

Caroline Cheshire

Jess Clarke

Andy Graham-Older

Natalie Griffith

David Hale

Paul Jennings

Jackie Pinnock

Alison Rackham

Geraldine Randle

Kirsty Scholes

Richard Smithies

Christine Spinks

Carla Stringer

Caroline Thornicroft

Clare Willington

Richard Boon

Rhianna Pratchett

Mark Estdale

Cast

Pac-Man/Blinky -

Martin T. Sherman

Erwin - Erik Meyers

Orson/Inky - Stuart Milligan

Pinky - Mindy Lee Raskin

Clyde/The Fiend/Construction

Worker/Archaeologist -

John Guerrasio

Ms. Pac-Man - Regina Reagan

Ancient Hero - Garrick Hagon

"Passionate about Games"

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?

Having problems getting your game to work properly?

**Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.
using your web browser!**

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

ATTN: Customer Service

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online:

www.namcobandaigames.com

Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crise d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gêne ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

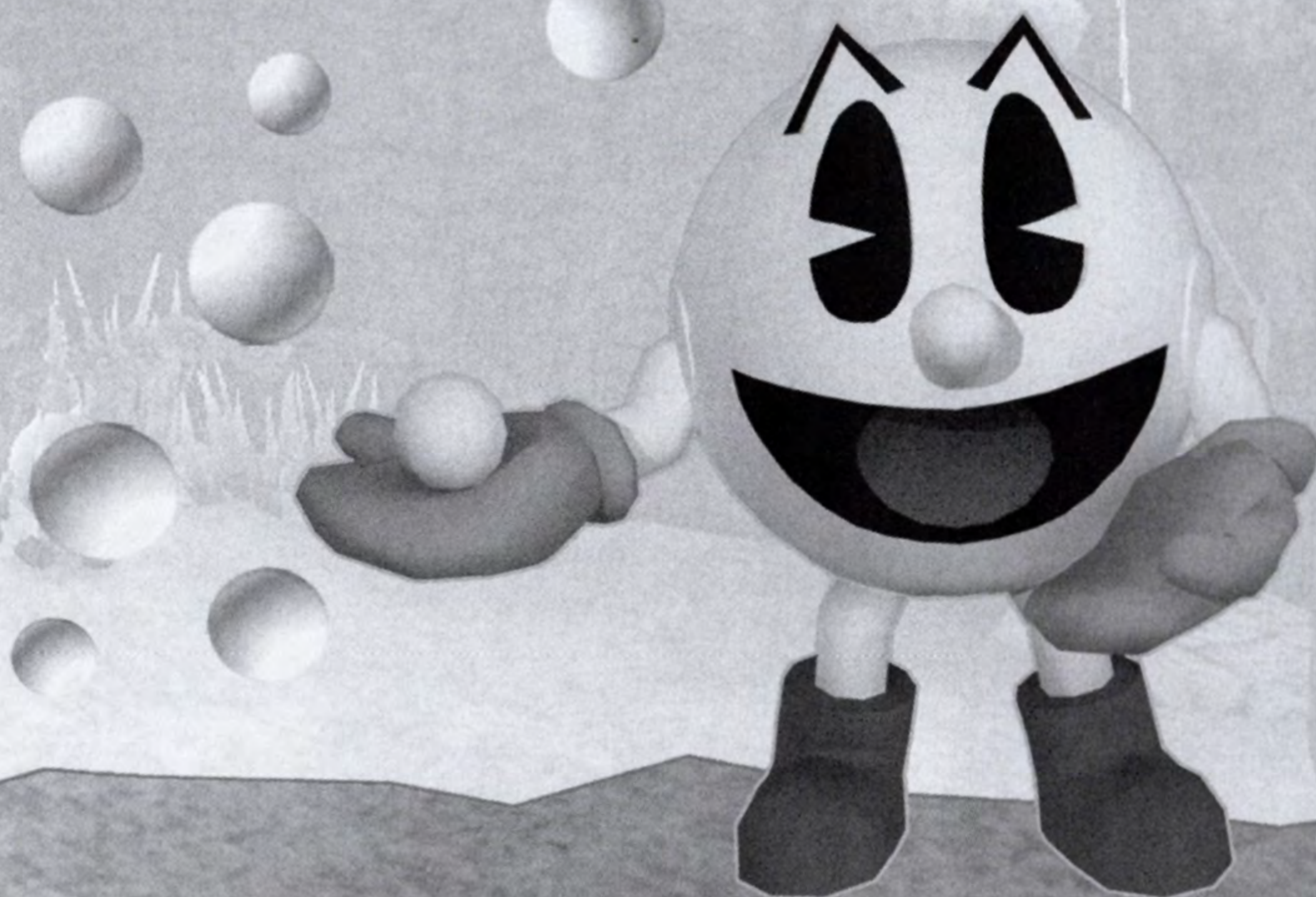
Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION 2 :

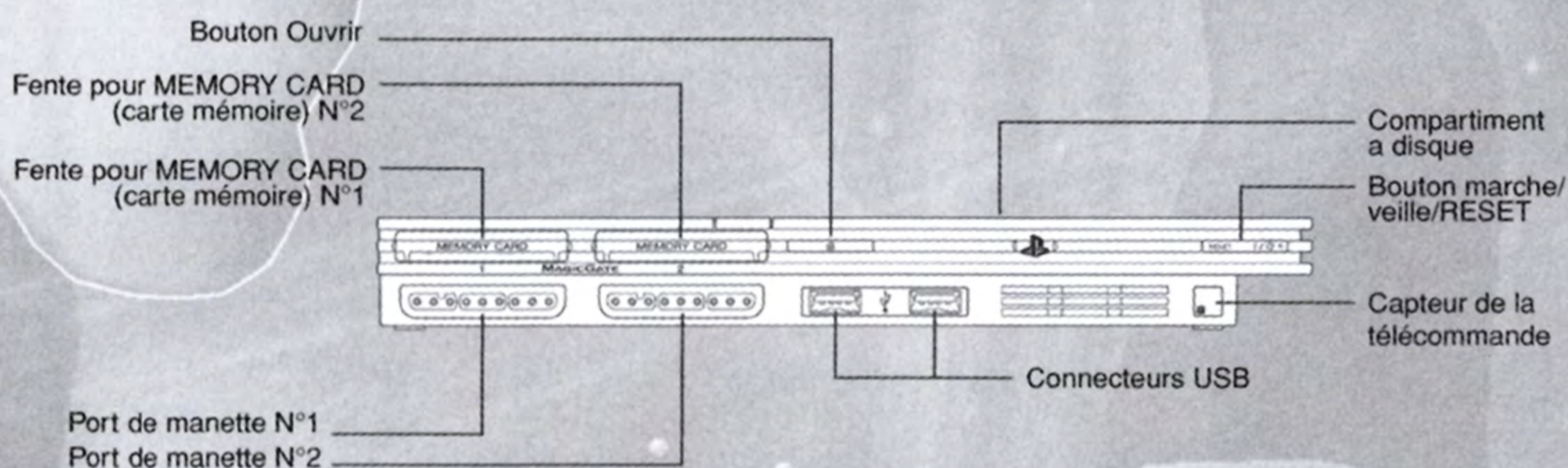
- Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dans les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vous jouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

PAC-MAN WORLD 3

POUR COMMENCER	28
COMMANDES DU JEU	29
PLAN MACHIAVÉLIQUE NO 57	32
PERSONNAGES	33
MENU PRINCIPAL	34
ÉLÉMENTS DE L'ÉCRAN DE JEU	35
PAC-TION !	36
OBJETS	40
CROQUETTES D'AMÉLIORATION	41
FRUIT	42
MENU PAUSE/OPTIONS	43
ENNEMIS	44
PAC-PAYS	46
ASTUCES	48
ÉQUIPE DE PRODUCTION	49



POUR COMMENCER*



Installez votre console de jeu PlayStation®2 selon les directives de son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est sous tension (l'indicateur de mise sous tension/de réinitialisation/de veille est vert). Placez le disque PAC-MAN WORLD™ 3 dans le lecteur de disque, l'étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques tel qu'indiqué. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel.

CARTE MÉMOIRE (8MB) (pour PlayStation®2)

Pour sauvegarder les réglages et tes progrès de jeu, insère une carte mémoire (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour carte mémoire de votre système PlayStation®2. Tu peux charger les données de parties sauvegardées à partir de la même carte mémoire ou de toute carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) contenant les données de parties préalablement sauvegardées.

- ☛ Pour sauvegarder vos données, vous avez besoin d'une carte mémoire contenant un minimum de 227KB d'espace libre. Pour libérer de l'espace, supprimez vos vieilles données avant de commencer à jouer.
- ☛ Vous pouvez créer jusqu'à 3 fichiers de sauvegarde sur une carte mémoire vide.
- ☛ Pour protéger les données de vos parties, évitez de retirer la carte mémoire ou d'éteindre votre console en sauvegardant ou en chargeant vos données de jeu.

COMMANDES DU JEU

Configurations de la manette analogique DUALSHOCK®2



BRANCHER LA MANETTE DE JEU

Avant de commencer à jouer, branchez la manette analogique DUALSHOCK®2 dans le port de manette 1.

🎮 Vous pouvez activer / désactiver la fonction vibration de la manette dans le menu Options (page 43).

NAVIGATION DU MENU

Sélectionner un objet dans le menu	bouton directionnel ↑ / ↓
Changer les réglages des options	bouton directionnel ← / →
Accepter une sélection dans le menu	bouton ×
Annuler/Menu précédent	bouton △

DANS LE RÔLE DE PAC-MAN®

Clic = Centrer la caméra derrière Pac-Man

Enfoncé = Vue à la 1ère personne



Auto-centrer la caméra

Coup de poing

Attaque électro-choc

Saut sur le mur*

Sauter

Rebond arrière**

Roulade Rev***

Déplacer Pac-Man

Déplacer la caméra

R3 = Afficher les éléments de l'écran de jeu

Menu Pause/Options

* Appuyez sur le bouton  plusieurs fois de suite après avoir sauté contre un mur pour exécuter un Saut sur le mur.

**** Sauter et appuyer ensuite sur le bouton  de nouveau en plein saut pour exécuter un amusant Rebond arrière.**

*** Maintenez le bouton  enfoncé pour faire une Roulade Rev. Relâchez le bouton pour rouler, rouler, rouler !

DANS LE RÔLE DE PINKY & CLYDE



Reprendre le
contrôle de Pac-Man

Le Boo sonique de Clyde

Sauter

Pouvoir spécial

Déplacer la caméra

Déplacer Pinky/Clyde

DANS LE RÔLE DE TOC-MAN^{MD}

Attaque du bras gauche

Attaque du bras droit



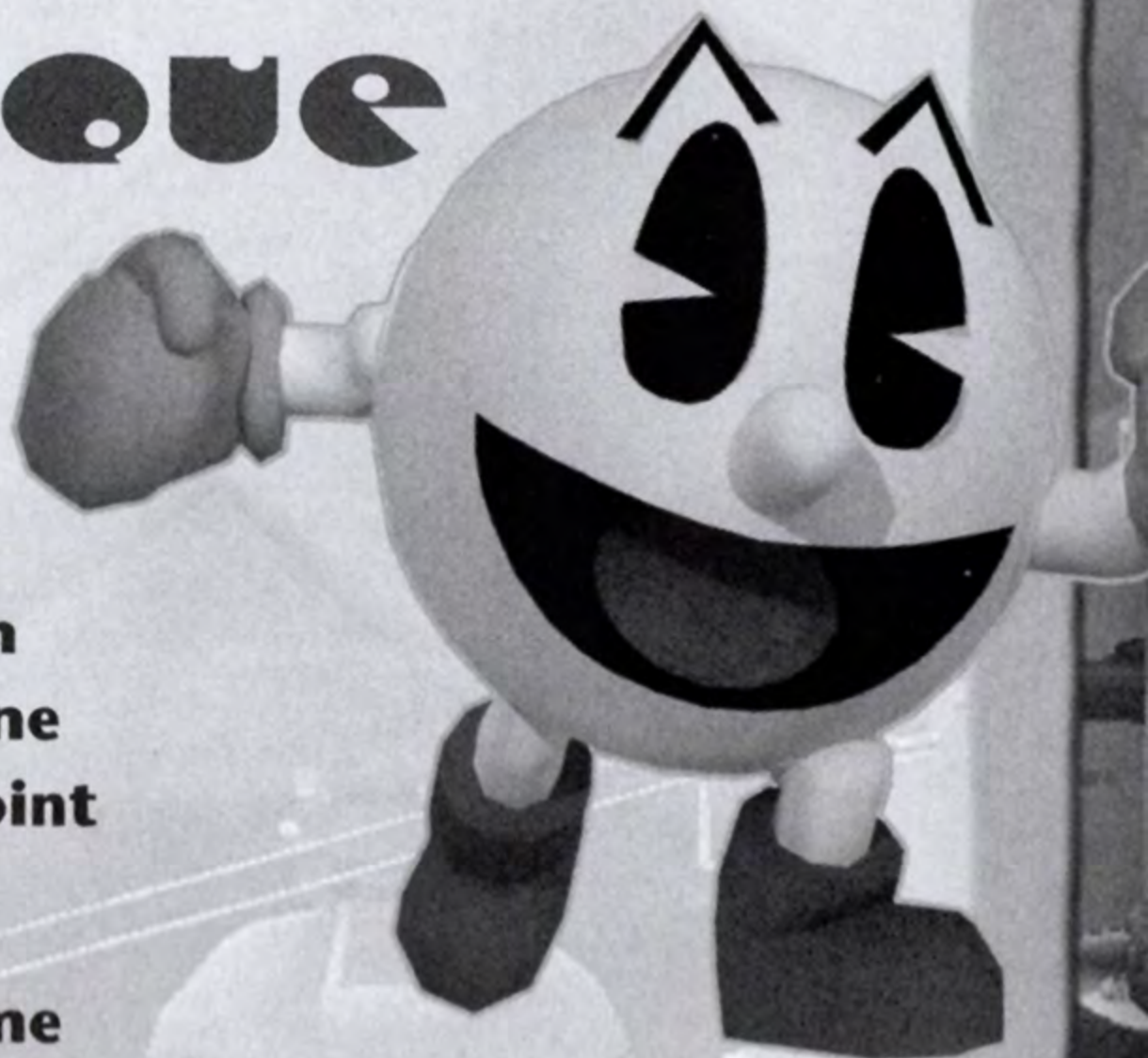
Le Canon sonique
de Clyde

Super attaque
tournante*

Déplacer Toc-Man

* Maintenez le bouton  enfoncé et relâchez-le ensuite pour relâcher une Super attaque tournante !!

PLAN MACHIAVÉLIQUE n° 57



Téléporté loin de sa famille avant de pouvoir célébrer son 25e anniversaire et de goûter à son gâteau, Pac-Man est confronté à une dure réalité; le monde est sur le point de disparaître.

"Non, il n'y a pas d'erreur", s'exclame Orson, l'ennemi devenu allié de Pac-Man.

Un petit mais néanmoins très maléfique génie nommé Erwin (qui sent la palourde) a trouvé le moyen de voler toute l'énergie du royaume des Spectres et de l'envoyer détruire Pac-Pays en causant une véritable catastrophe environnementale.

En plaçant des Siphons spectraux dans tout Pac-Pays, Erwin peut maintenant percer des trous directement dans le royaume des Spectres et se servir de l'énergie de ce sombre territoire pour alimenter ses hordes de robots. S'il réussit, Erwin va sans aucun doute devenir le seul maître de l'unique ressource énergétique dans un monde chaotique.

Orson a entendu parler de ce plan machiavélique et il prend les moyens nécessaires pour empêcher Erwin de réussir. Il a décidé de faire appel au héros le plus fiable du monde en 8 bits — Pac-Man — et il a construit sous le sceau du secret une version grandement améliorée de Toc-Man.

Avec l'aide des Fantômes Pinky et Clyde, des étranges alliés, ils vont peut-être pouvoir s'en tirer !

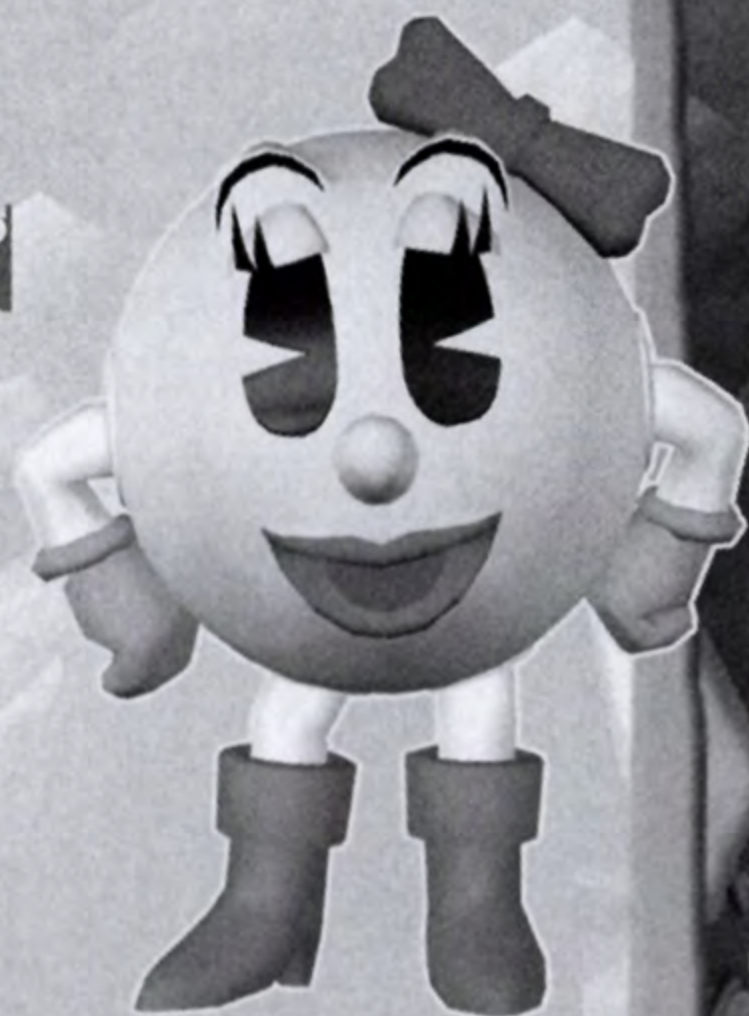
PERSONNAGES

PAC-MAN

Il a 25 ans cette année. Il adore le gâteau. Et il ne peut pas s'empêcher de manger un Fantôme de temps à autre.

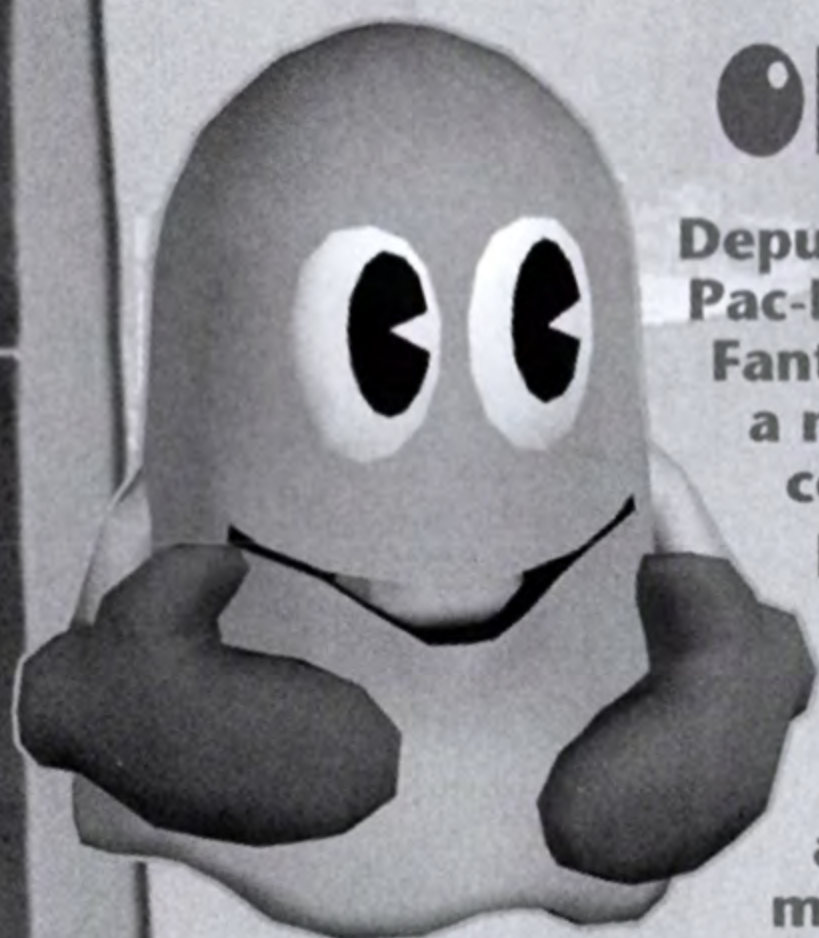
MS. PAC-MAN

Sa forme favorite est ronde, jaune et amusante !



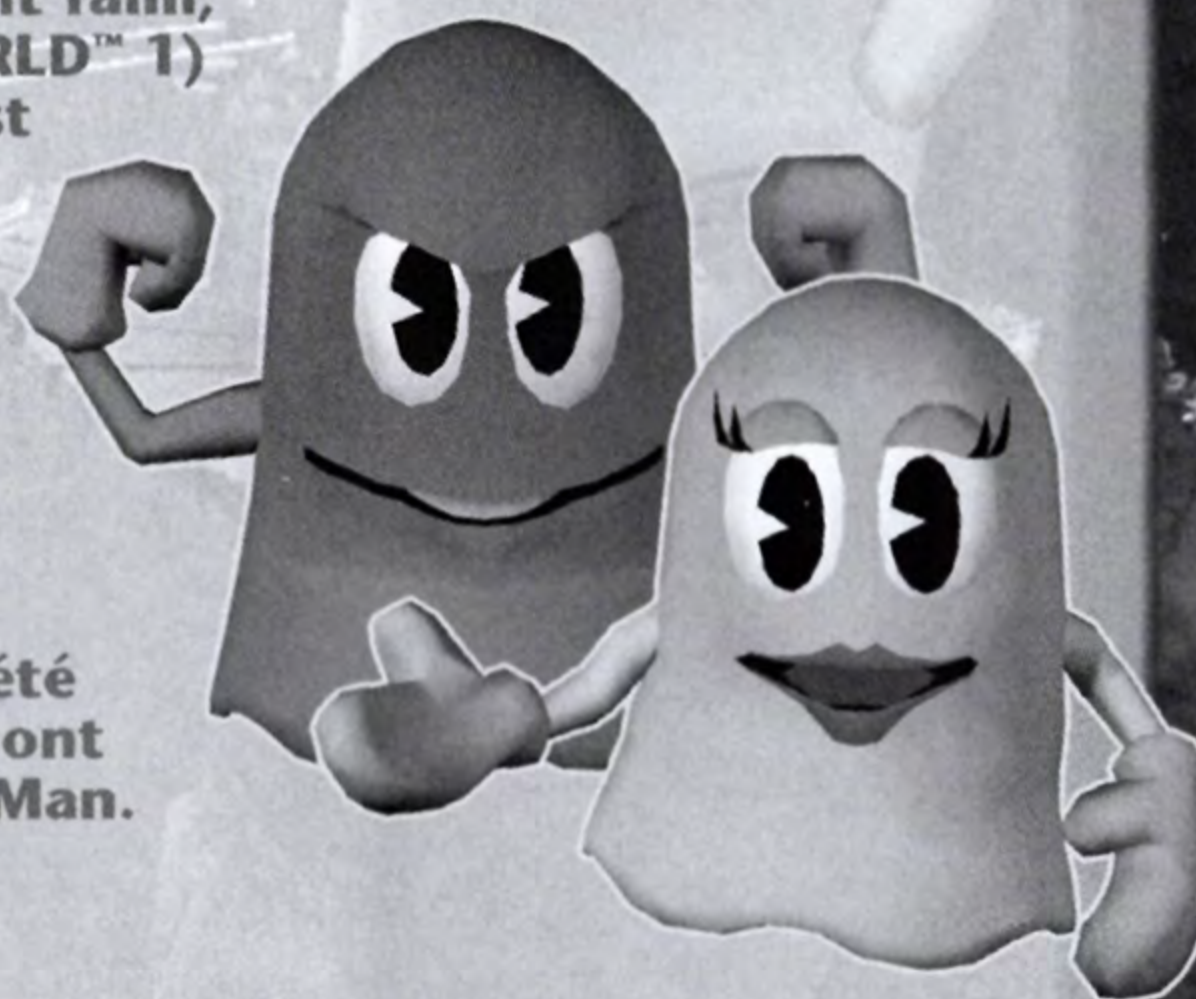
ORSON

Depuis sa rencontre imprévue avec Pac-Man il y a cinq ans, Orson est un Fantôme réformé et heureux. Orson a mis de côté sa méchanceté pour combattre aux côtés de Pac-Man afin de préserver la paix et l'ordre dans Pac-Pays et le royaume des Spectres. Le premier concept de Toc-Man (qui a malheureusement failli, voir PAC-MAN WORLD™ 1) a été revisité et il est maintenant prêt lui aussi à aider Pac-Man à sauver Pac-Pays.



CLYDE & PINKY

Lorsque Inky et Blinky ont été kidnappé par Erwin, Clyde et Pinky ont été forcés à s'allier à Pac-Man.



DU NOUVEAU DANS PAC-MAN WORLD™ 3 !



Pac-Man ne manque jamais une occasion de s'améliorer. Dans sa quête pour être le meilleur, il s'est procuré des livres de croissance personnelle, tels que "Comment mieux travailler avec des collègues fantômes?", "Découvrir sa force intérieure", "Opérer de l'équipement industriel" et "Se frayer un chemin à coups de poing." Les résultats parlent d'eux-mêmes puisque Pac-Man vous revient avec un tout nouvel arsenal de mouvements inédits et de pouvoirs !

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Combattez pour la survie d'un monde amusant. Pac-Man, nous savons que c'est ta fête, mais le monde a besoin de toi. .

CONTINUER (CONTINUE)

Après avoir chargé une partie, reprenez le jeu et replongez-vous dans l'action à partir de dernier point atteint.

SÉLECTION DU NIVEAU (LEVEL SELECTION) OPTIONS

Rejouez dans les niveaux déjà complétés.

Ajustez vos options audio, d'affichage et de la manette.

☛ **CHARGER UNE PARTIE (LOAD GAME)** — Chargez une partie précédemment sauvegardée sur une carte mémoire.

EXTRAS

Pac-Man n'est pas un personnage unidimensionnel. Découvrez tout ce que 25 années d'expérience, de classe et de substance représentent.

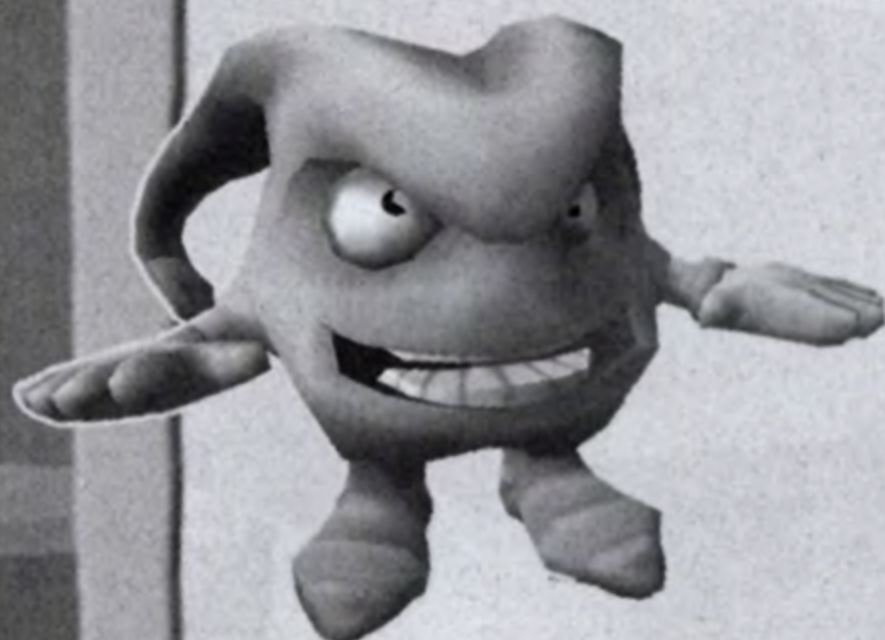
☛ **MEILLEURS POINTAGES (HIGH SCORES)** — Revoyez vos meilleurs pointages dans les catégories suivantes Meilleurs pointages des parties, Meilleurs pointages des niveaux et Meilleurs pointages des labyrinthes (Game High Scores, Level High Scores et Pac-Maze High Scores).

☛ **MUSÉE (MUSEUM)** — Voyez tout ce qui passionne Pac-Man. Pac-Man Original – Jouez au jeu qui a ouvert le monde du jeu vidéo !

Cartes à collectionner (Collectors Cards) – Regardez les cartes à collectionner que vous avez ramassées au cours de vos aventures.

Cabine de visionnement (Video Booth) – Regardez des bandes vidéo exclusives.

☛ **SÉLECTION DU LABYRINTHE (MAZE SELECT)** – Jouez dans un des labyrinthes Pac-Mazes spéciaux que vous avez déverrouillés.





ÉLÉMENTS DE L'ÉCRAN DE JEU

Améliorations actives

Fruits ramassés

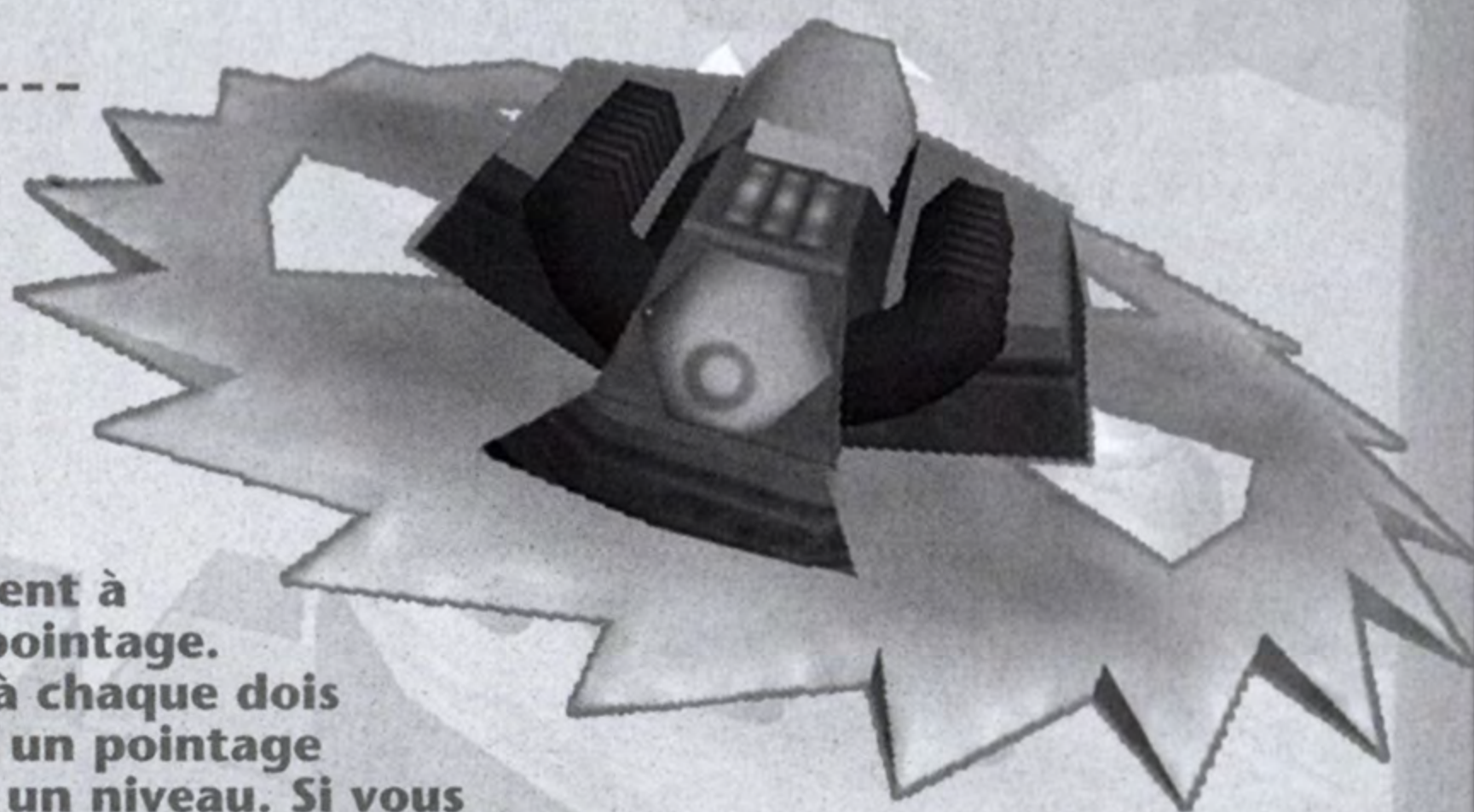


Objets à
ramasser

Santé & Vies

POINTAGE

Chaque Pac-Point que vous mangez, chaque ennemi que vous éliminez et chaque objet spécial que vous ramassez contribuent à augmenter votre pointage. Entrez votre nom à chaque fois que vous marquez un pointage remarquable dans un niveau. Si vous réussissez à arriver premier sur le tableau de pointage dans tous les niveaux, quelque chose de bien spécial pourrait se produire !

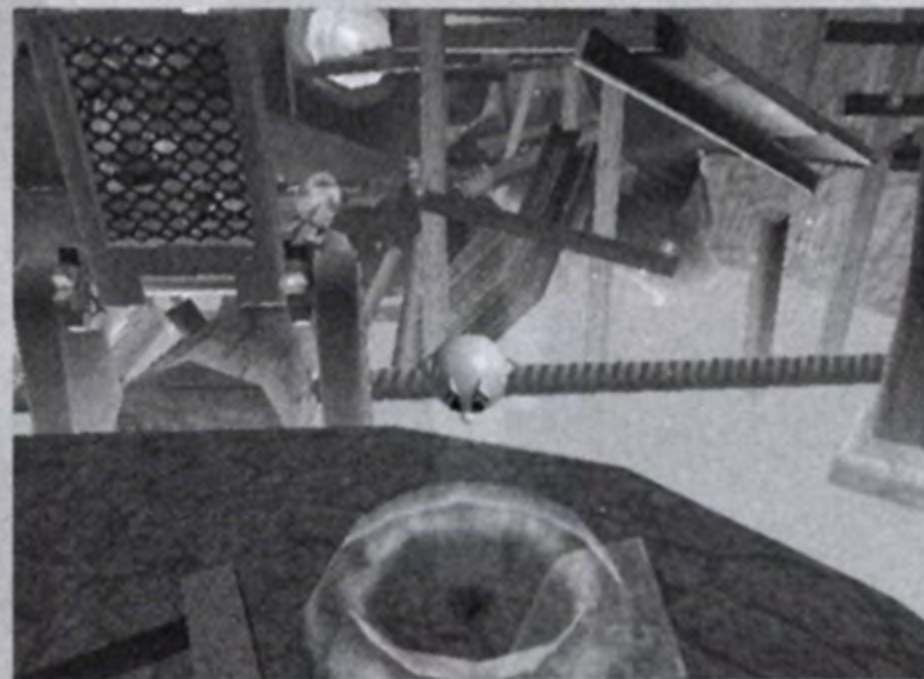
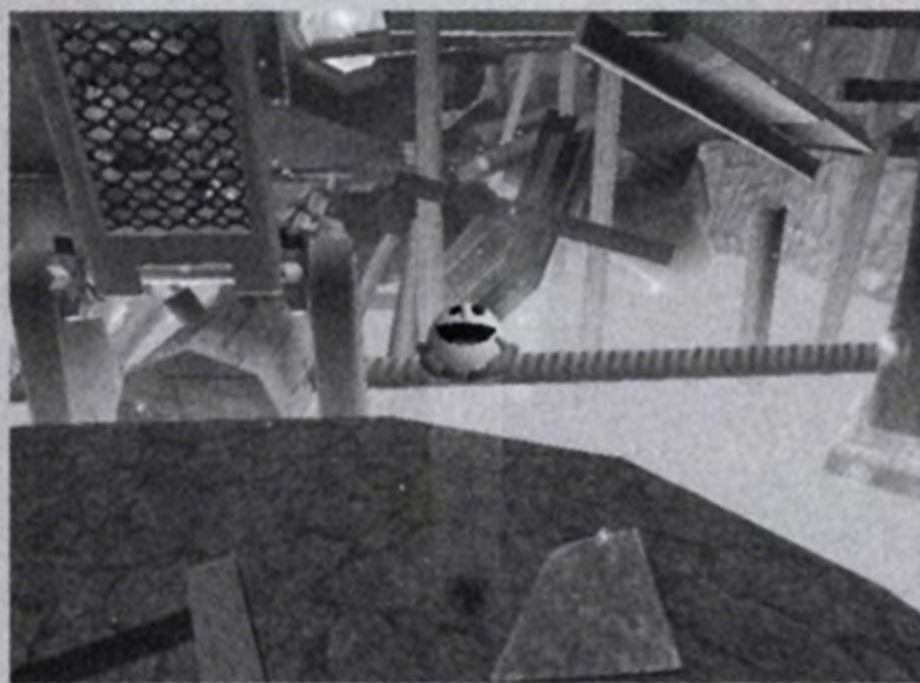


PAC-TION!

REBOND ARRIÈRE

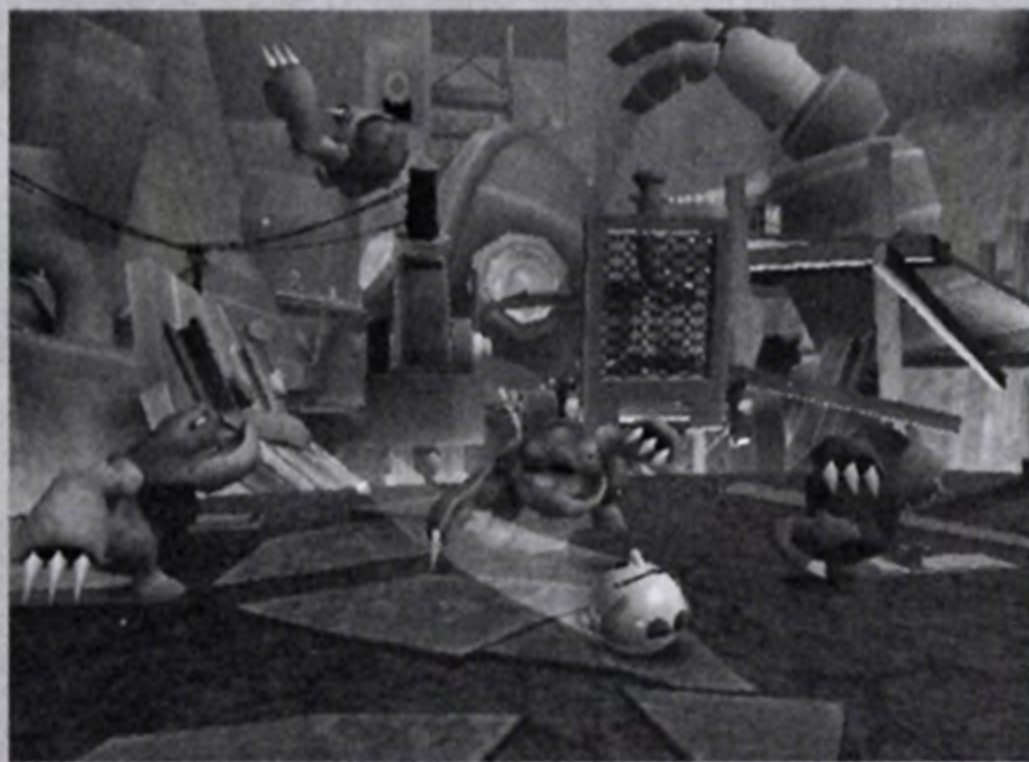
Exécutez un Rebond arrière en appuyant deux fois sur le bouton **X** (sautez et sautez de nouveau dans les airs). Les Rebonds arrière peuvent s'exécuter trois par trois et quand vous exécutez votre troisième rebond, vous envoyez une onde de choc autour de vous.

- De gros boutons apparaissent un peu partout dans Pac-Pays et vous les activez avec des Rebonds arrière.



ROULADE REV

La durée et la distance parcourue pendant une Roulade Rev dépend du temps pendant lequel vous avez maintenu le bouton **□** enfoncé. Plus vous enfoncez le bouton longtemps, plus la roulade va parcourir de distance. Pac-Man peut également exécuter de longs sauts tout en roulant. Appuyez sur le bouton **○** pour interrompre une roulade.



- Pac-Man peut activer certains objets en exécutant une Roulade Rev sur un Plateau rotatif de Roulade Rev.

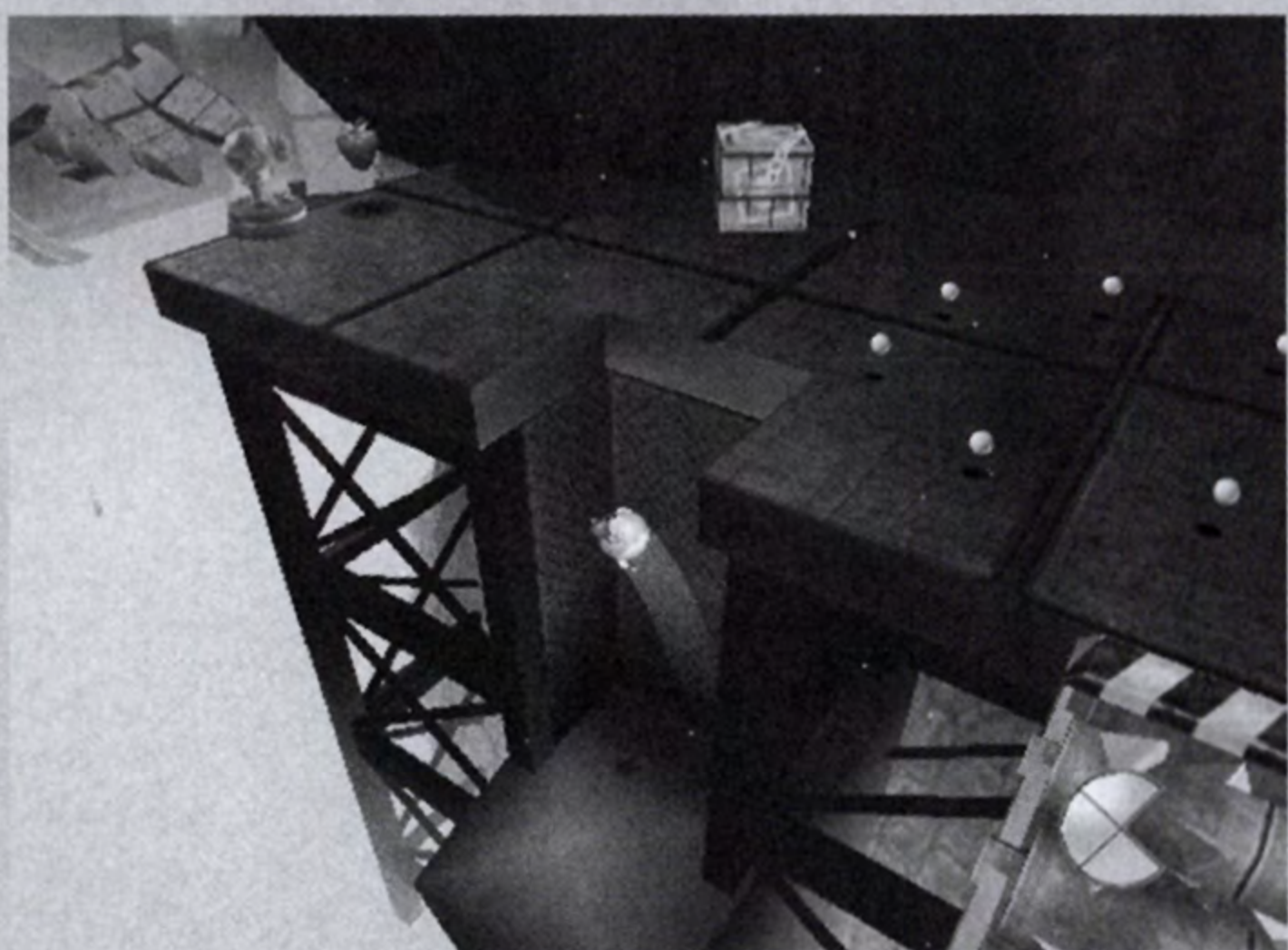


COUP DE POING

Appuyez sur le bouton **Ⓢ** pour utiliser le tout nouveau Coup de poing de Pac-Man. Appuyez trois fois sur le bouton pour exécuter un combo de trois coups

SAUT SUR LE MUR

Si Pac-Man se retrouve entre deux murs ou pris dans des parois rocheuses, il peut sauter sur les murs pour atteindre des zones autrement inaccessibles. Sautez vers un mur et appuyez sur le bouton **Ⓢ** pour faire rebondir Pac-Man de l'autre côté. Répétez cette manœuvre jusqu'à ce que vous atteigniez le sommet



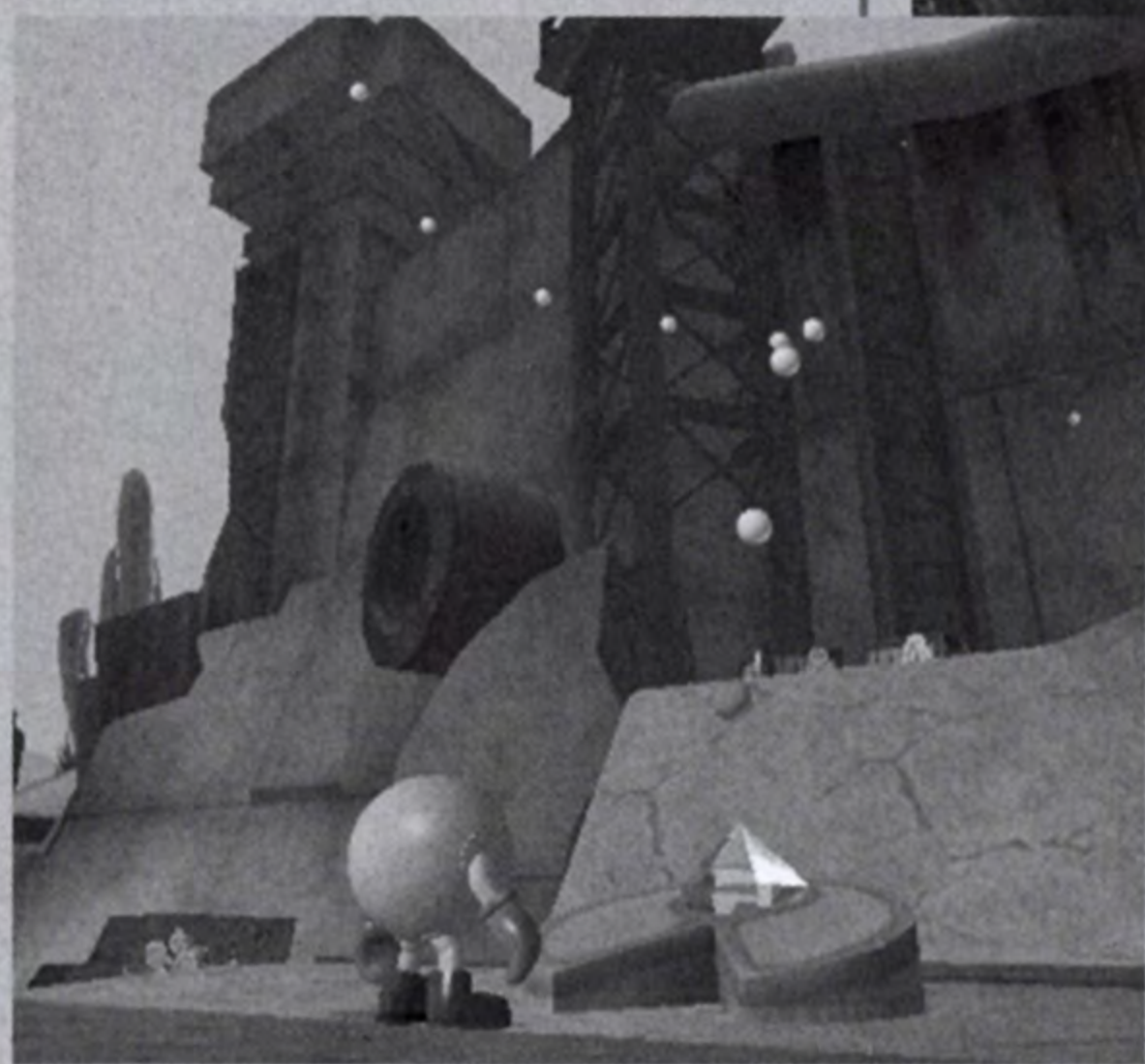
SE BALANCER SUR UN POTEAU

Partout dans le monde vous remarquerez des poteaux verticaux et horizontaux. Pac-Man peut seulement glisser le long des poteaux verticaux, mais il peut faire toutes sortes d'acrobaties s'il saute sur un poteau horizontal. Sauter droit sur le poteau lui permet de se balancer. Appuyez sur le bouton **X** pour sauter vers le haut; appuyez sur le bouton **X** + bougez le manche analogique gauche pour sauter loin du poteau; ou appuyez sur le bouton **O** pour retomber au sol.



B-DOINGS

Faites un Rebond arrière sur un B-Doing pour vous envoler dans les airs



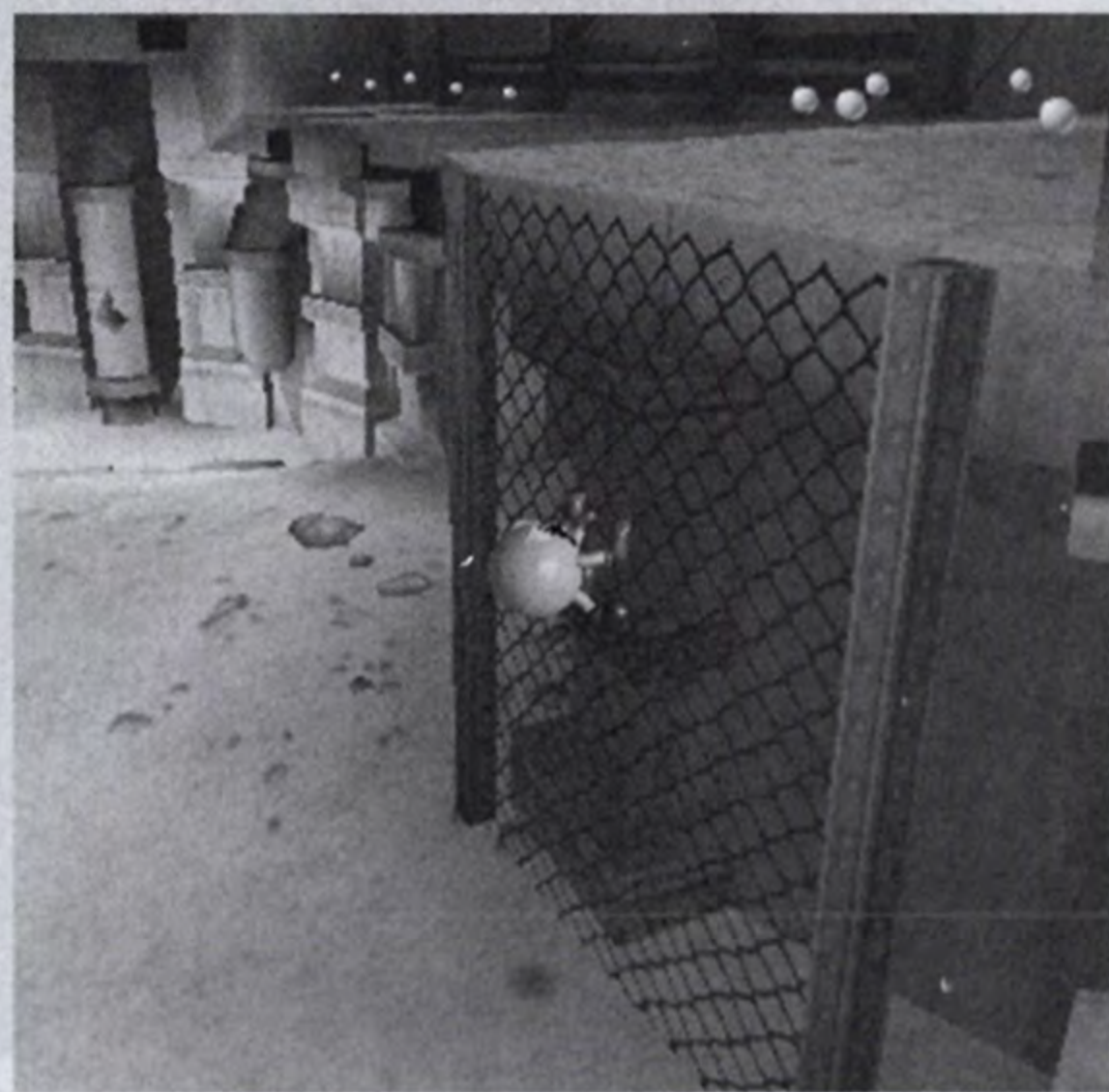
CHAÎNES DE PAC-POINTS

Les Cristaux contrôlent toutes les machines à Pac-Points. Si vous trouvez une machine à Pac-Point qui ne fonctionne pas, vous trouverez sans aucun

doute un cristal dans les environs. Une fois que vous avez inséré le Cristal dans la machine, Pac-Man peut lancer la chaîne en mangeant le premier gros Pac-Point rouge. Certains Pac-Points correspondent à un code de couleur — ils sont rouges, verts ou bleus.

GRIMPER SUR DES CLÔTURES

Pac-Man a de plus appris à grimper. Il s'accroche automatiquement aux objets sur lesquels il peut grimper. Utilisez le manche analogique gauche pour déplacer Pac-Man. Il peut redescendre en tout temps lorsque vous appuyez sur le bouton **X**.



REBORDS

Pac-Man va rencontrer des obstacles sans nombre au cours de ses périples. Plusieurs de ces obstacles comportent des rebords et des falaises que Pac-Man peut utiliser.

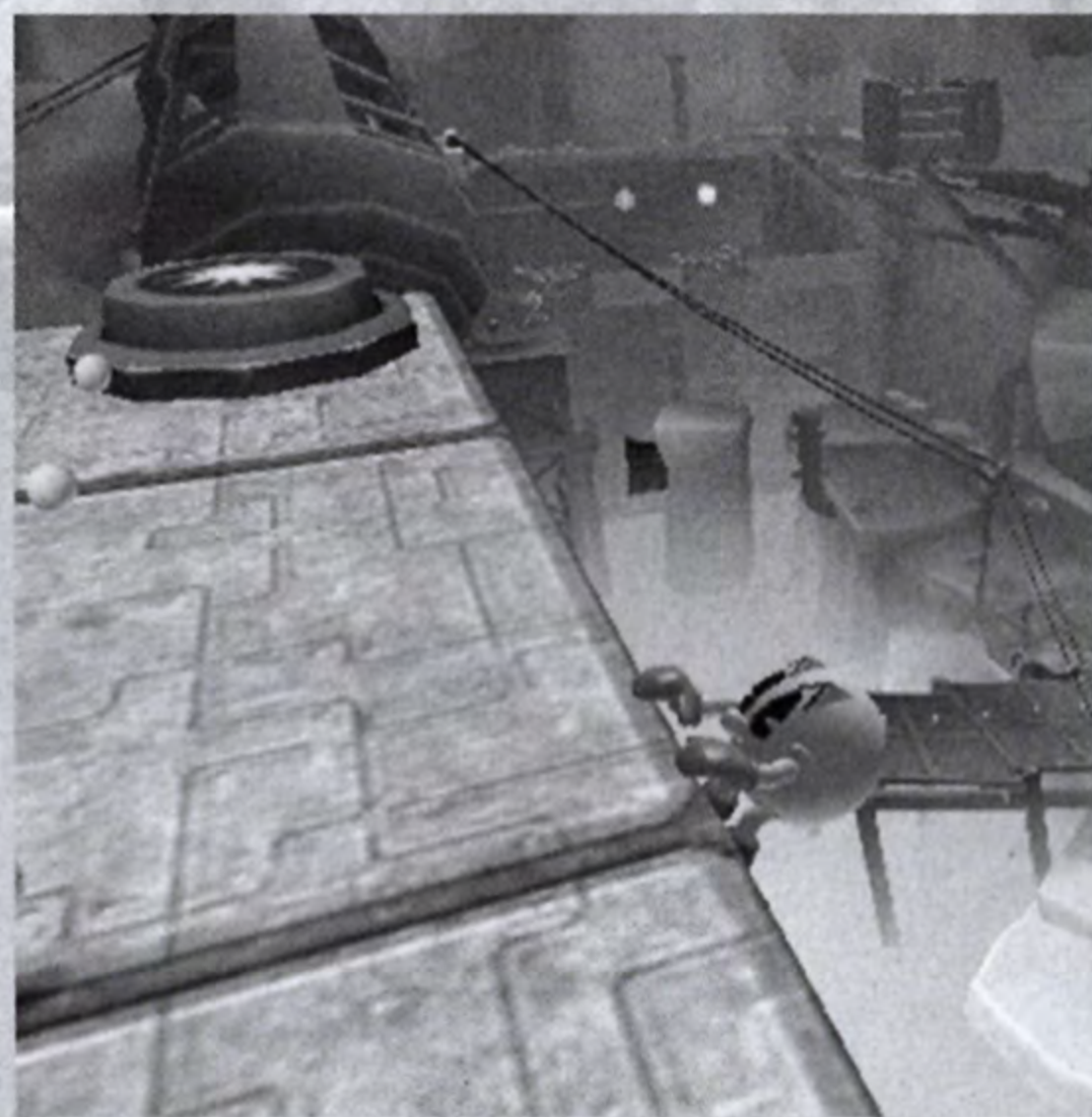
☛ S'ACCROCHER (SHIMMY)

— Sautez (bouton **X**)

sur le rebord d'une plate-forme et Pac-Man va automatiquement s'y accrocher. Il peut ensuite se déplacer suspendu au bout de ses bras vers la gauche et la droite lorsque vous utilisez le manche analogique gauche.

☛ GRIMPER (CLIMBING UP) — Appuyez sur le bouton **X** pour sauter sur la plate-forme sur laquelle vous êtes suspendu.

☛ DÉCROCHER (DROPPING DOWN) — Appuyez sur le bouton **O** pour relâcher le rebord et tomber vers la plate-forme du dessous.



OBJETS

PAC-POINTS

Les Pac-Points ornent tous les recoins du Pac-Pays et ils sont organisés en vastes patrons pour que Pac-Man les dévore en faisant son chemin ou ils apparaissent lorsqu'un ennemi est éliminé. Les Pac-Points valent pour 10 points chacun.

CRISTAUX



Les Cristaux constituent la source d'énergie des machines à Pac-Points que vous trouverez dans le Pac-Pays. Vous remarquerez que les Cristaux et les machines à Pac-Points existent toujours en paire. Les Cristaux sont souvent cachés dans des objets destructibles et sur des plates-formes difficile d'accès ou encore ils sont gardés par des ennemis dangereux. Les machines à Pac-Points ne peuvent être activées que par un Cristal de la même couleur — rouge, vert ou bleu — que la machine.

GALAXIANS

Lorsque vous ramassez un Galaxian®, Pac-Man est transporté dans un labyrinthe Pac-Man classique en 2 dimensions dans lequel il doit performer pour gagner des points et des vies supplémentaires.

POINTES DE SANTÉ



Pac-Man est sans cesse la cible d'une grande variété d'objets ou d'ennemis dangereux. Pour donner à Pac-Man une ou plusieurs chances de contrecarrer les plans de Erwin, il ramasse des Pointes de santé pour retrouver les pointes de santé qu'il a perdus. Vous ne pouvez ramasser de Pointe de santé que lorsque Pac-Man en a besoin et que sa santé n'est pas à 100%.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Ramasser une Vie supplémentaire donne à Pac-Man une nouvelle vie pour vaincre ses ennemis. Ces vies additionnelles se trouvent souvent dans des endroits difficiles d'accès et/ou dangereux.

VERROUS & CLÉS

Au cours du jeu et des niveaux, Pac-Man va rencontrer divers casse-tête qui nécessitent chacun une solution. Lorsque vous trouvez un verrou, vous devez bien entendu trouver la clé qui n'est jamais bien loin.



PAC-STATUES D'ARGENT

Ramassez-les toutes — 5 par niveaux — pour déverrouiller quelque chose de spécial.

CAISSES



Elles sont éparpillées un peu partout et elles contiennent toujours de bonnes choses. Brisez-les avec un Coup de poing, un Rebond arrière ou une Roulade Rev. Les ennemis peuvent également briser les caisses lorsqu'ils se précipitent sur vous !



CROQUETTES D'AMÉLIORATION

CROQUETTE DE PUISSANCE CLASSIQUE

La Croquette de puissance classique est identique aux croquettes de puissance que vous avez grignotées par les jeux Pac-Man précédents. Mangez une de ces croquettes pour transformer vos ennemis spectraux en victimes bleues. Pendant cette période, Pac-Man est temporairement capable de manger ses ennemis spectraux bleus. Lorsque l'effet de la croquette commence à se dissiper, l'ennemi commence à clignoter avant de retrouver ses couleurs normales.



CROQUETTE ÉLECTRO-CHOC

Cette croquette permet à Pac-Man de lancer une charge électrique avec ses mains vers des ennemis à proximité. L'Électro-choc est remarquablement efficace contre les adversaires robotiques.



CROQUETTE DE RUBAN-LASSO

La puissance de cette croquette permet à Pac-Man de créer un lasso d'énergie lorsqu'il bouge; une fois que la boucle est fermée, tout ennemi pris à l'intérieur est détruit.



CROQUETTE DE SUPER ÉCRASEMENT

Équipez-vous de cette croquette pour que le Rebond arrière de Pac-Man se transforme en une onde de choc SUPER ÉCRASANTE ! Les monstres sont tous particulièrement vulnérables au Super écrasement.



CHROME

Le pouvoir du Chrome rend Pac-Man temporairement invincible. Pendant cette période, à l'exception de la "chute mortelle", Pac-Man ne subira pas de dommage des obstacles et des ennemis.

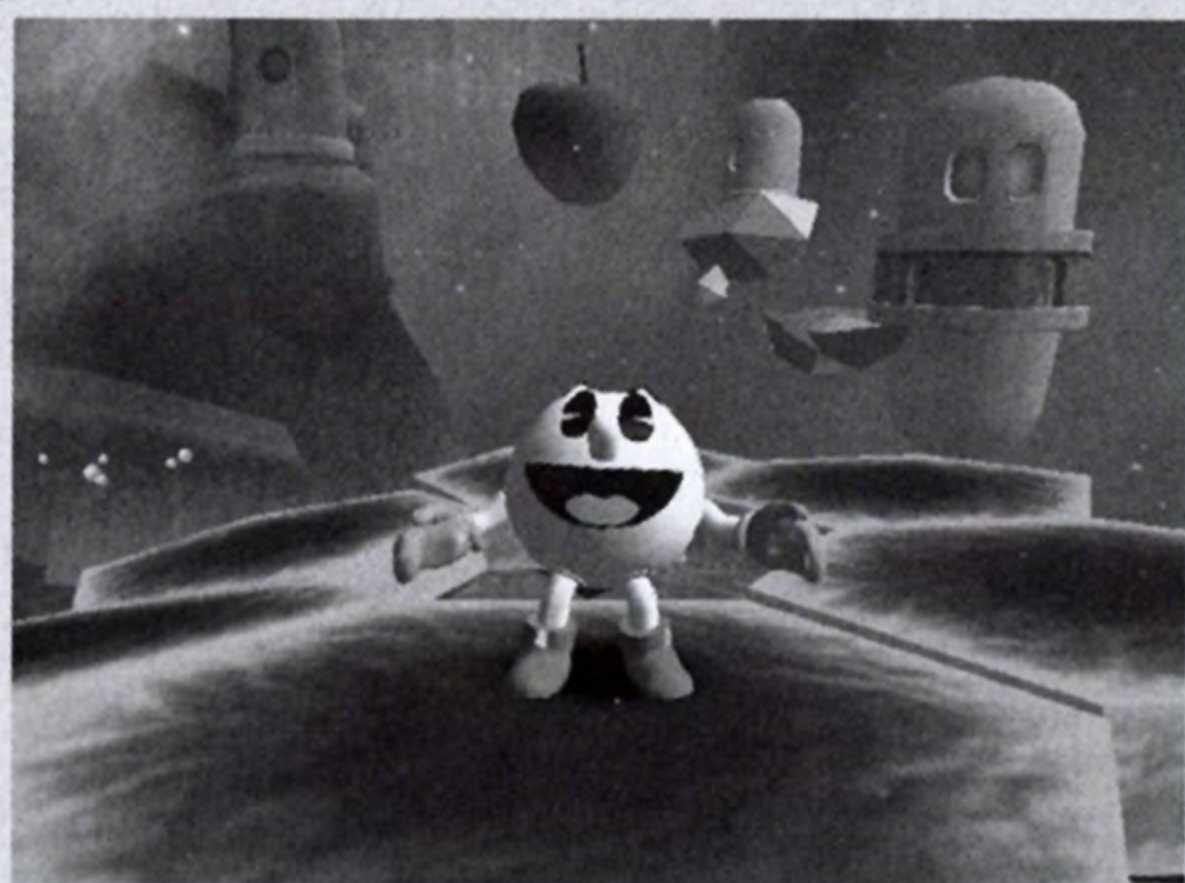


FRUIT

Chaque fruit que vous ramassez vous donne des points pour faire augmenter votre pointage.

Trouvez tous les fruits pour déverrouiller une Carte à collectionner.

Avez-vous assez de Pac-Cran pour y arriver?



MENU

PAUSE/OPTIONS

Appuyez sur le bouton  pendant le jeu pour interrompre momentanément l'action et ouvrir le menu Pause. Après avoir utilisé le menu Pause, appuyez sur le bouton  ou  pour revenir à la partie.

POINTAGES ÉLEVÉS Regardez les meilleurs pointages du jeu (high scores).

OPTIONS Faites des modifications aux réglages du bout des doigts !

☛ **Charger une partie (Load Game)**

☛ **Recommencer le niveau (Restart Level)**

☛ **Options audio (Audio Options)**

Volume de la musique, Volume des effets,
Volume des voix Activer/désactiver les sous-
titres.

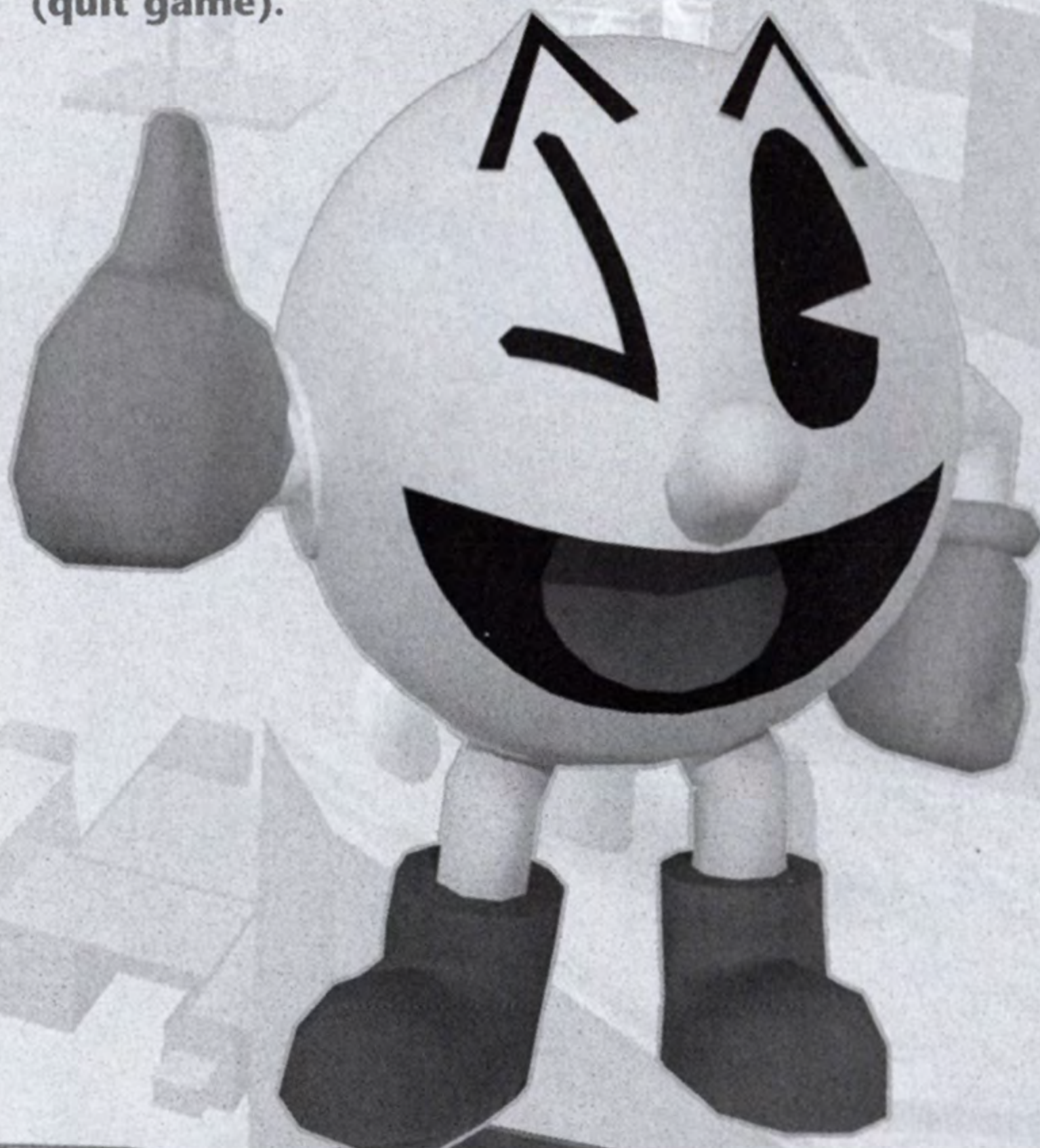
☛ **Options de la manette (Controller Options)**

Activer/désactiver la vibration, Caméra X
activée/désactivée, Caméra Y
activée/désactivée

☛ **Options de l'affichage (Picture Options)**

Normal/Grand écran, Position de l'écran

QUITTER LA PARTIE Quittez la partie et retournez au menu principal (quit game).



ENNEMIS

ERWIN

Erwin est une fripouille méchante, sournoise, déterminée, égoïste, au tempérament intempestif, impatient, fermé d'esprit, motivé par une convoitise de la taille du cosmos. Comme plusieurs avant lui, Erwin veut dominer le monde. Erwin tient présentement la ville-état de Dungen Gunden dans sa poigne d'acier totalitaire. Or, puisque que ce contrôle est exercé sur les quelques humains et créatures qui sont déjà à l'emploi de Erwin (et quelques millions de robots), Erwin en veut encore plus — en fait, il veut tout contrôler. Et cette fois-ci, il a un plan.



ARMALOPES

Ils ont toujours faim, mais ils sont faciles à apeurer. Certains d'entre eux ont une armure avec des piquants !

SNITTERLINGS

Curieux et sournois. Ils aiment beaucoup manger du Pac-Man.

MÉCHANT LUMMOX

De grands durs à cuire pas rigolos. Ils sont connus pour frapper les petites choses jaunes sans pitié.

ANCIENT GARDES

Armées d'une queue plus dévastatrice qu'un gourdin, ces créatures sont rapides et dangereuses !

K-TRONS

Les guerriers de Erwin. Prenez garde à la version améliorée de ces combattants qui possèdent des fusils laser et des boucliers d'énergie.

GYROTRONS

Ne vous en approchez pas trop !

MUTONIANS

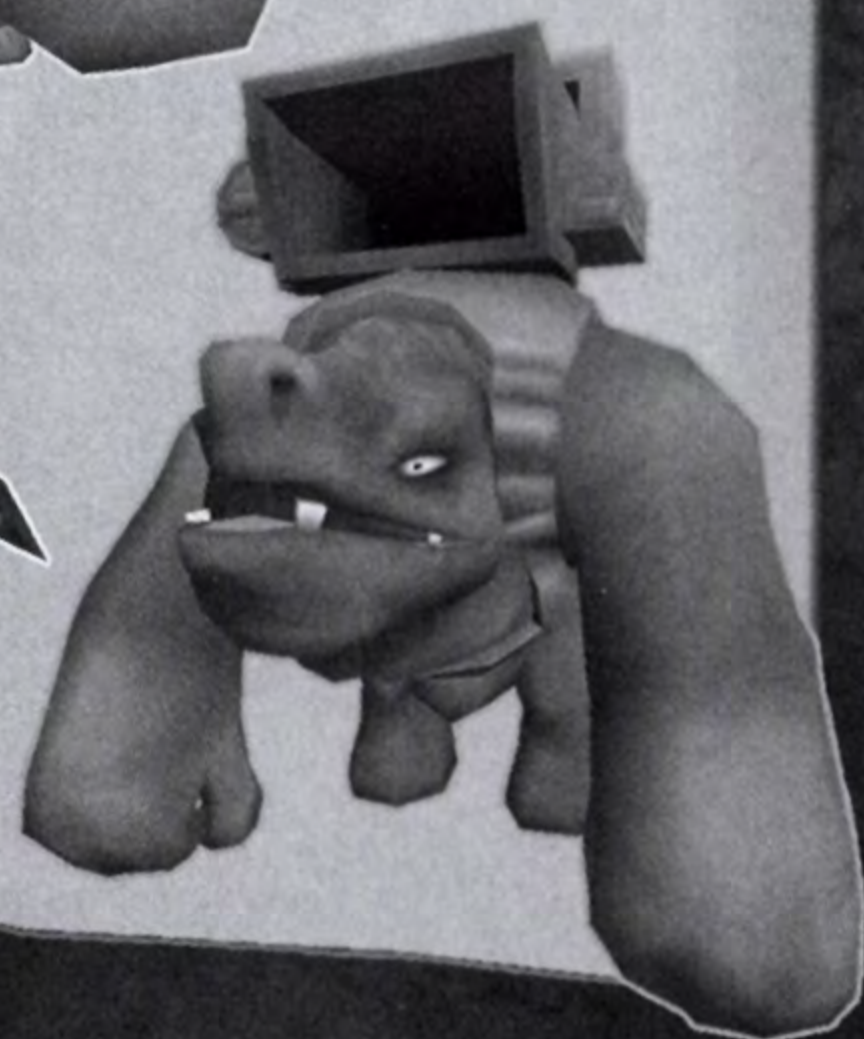
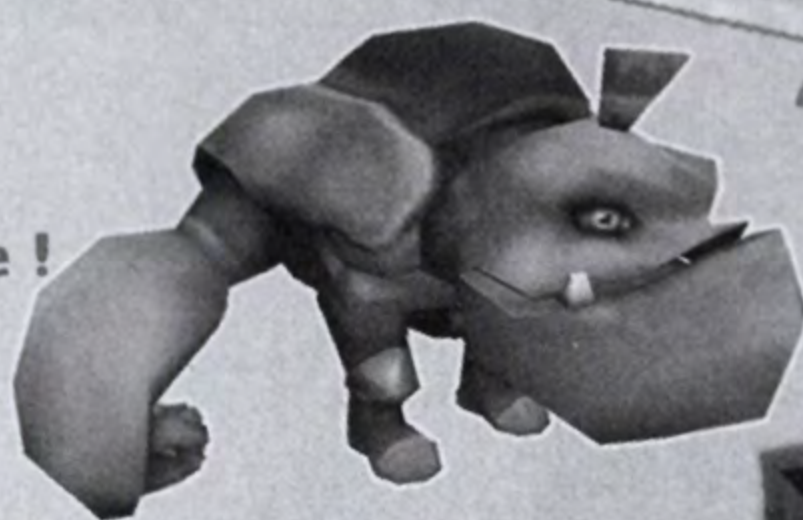
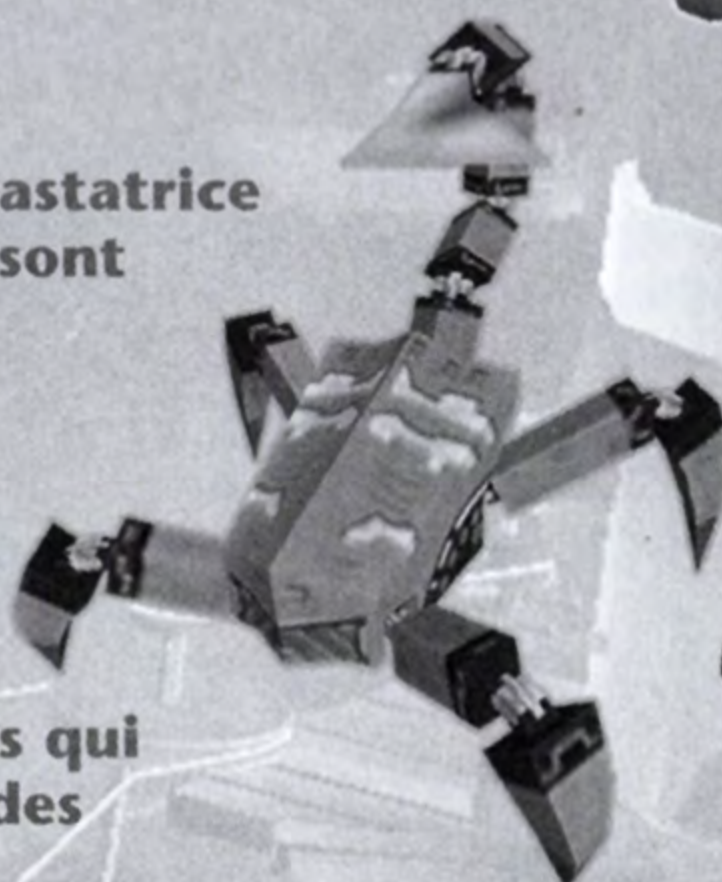
Gros et stupides, leur crochet droit est néanmoins redoutable !

BOMB-A-TRONS

Tic, tic, tic... boum !

MECH LUMMOX

Ils sont équipés d'une distributrice de Bomb-A-Tron, une création des chercheurs fous de Erwin. Colériques et explosifs !



PAC-PAYS

CIMETIÈRE DES ROBOTS

La fosse est remplie d'objets et de débris qui proviennent de tous les coins du Pac-Pays. Tous les débris accumulés dans la fosse constituent un amas chaotique de plates-formes, de rampes, de ponts et de rebords.



DÉSERT DE BANNI

Il s'agit d'une zone sauvage poussiéreuse et reculée qui s'étend entre le cimetière des robots et la ville de Gogekka. Le refuge désertique de Orson se trouve au creux d'une vallée au plus profond du désert de Banni.



GOGEKKA CENTRAL

Située à proximité du Grand Canyon, Gogekka Central surplombe le désert de Banni. Gogekka Central a été construite un peu comme un bidonville, de manière désorganisée et avec des pièces et des matériaux extirpés de la fosse du cimetière des robots.



MONTAGNES CRAGSTONE

Les vues imprenables et l'air frais des Montagnes Cragstone ont amené plusieurs gens à s'y installer, mais la froide réalité de la vie à flanc de montagne en a éprouvé plus d'un. Le résultat de ces épreuves d'endurance se voit aux villages abandonnés qui occupent les crevasses et qui parsèment les pentes abruptes des montagnes.



VIEILLES CATACOMBES

Les vieilles Catacombes constituent un des nombreux obstacles que Pac-Man va devoir affronter dans son itinéraire jusqu'au Dungen Gunden. Ces cavernes comprennent des tunnels et des pièces sans fin qui plongent et ressortent des vieilles Catacombes. Elles ont été creusées il y a des milliers d'années par une race ancienne qui n'existe plus depuis bien longtemps.



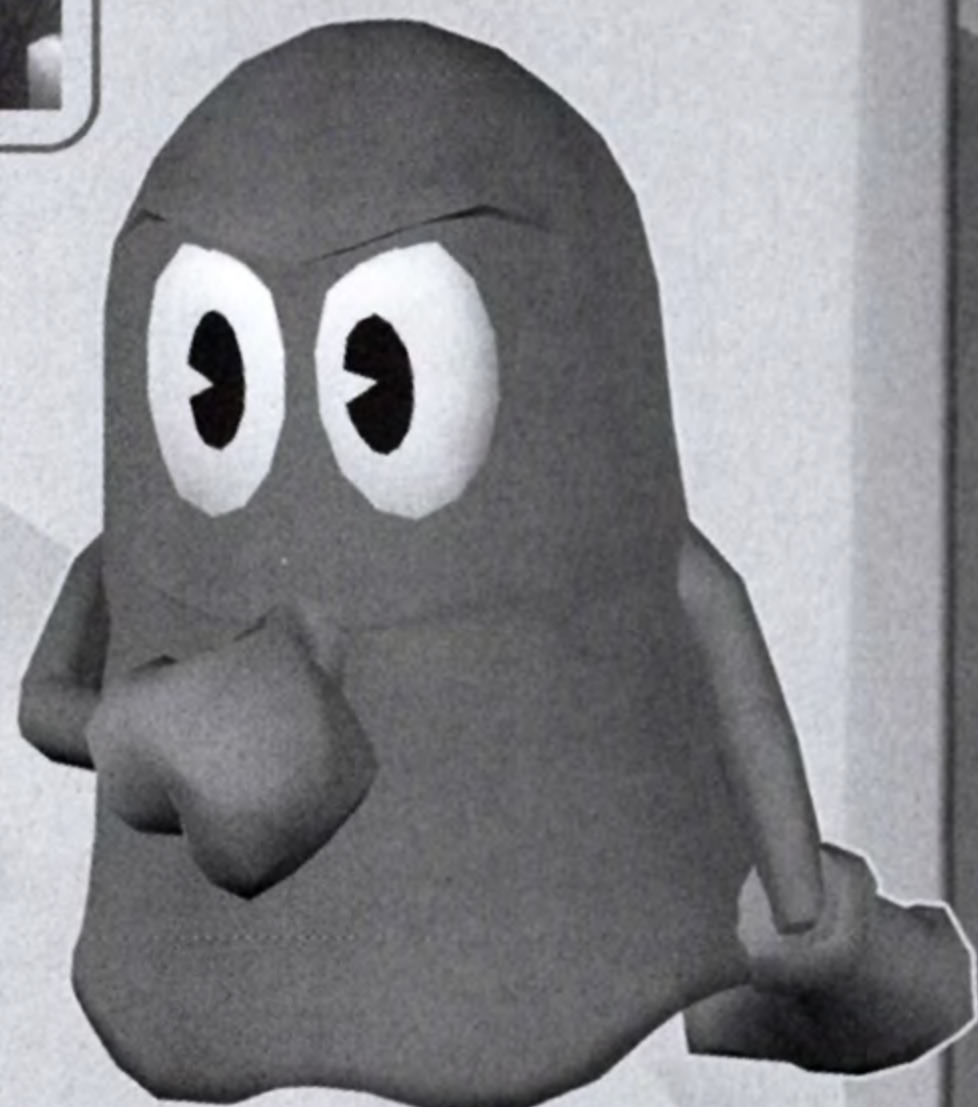
DUNGEN GUNDEN

Erwin a envahi cette ville forteresse en chassant toute la population pour y vivre avec ses armées de méchants robots.



LE ROYAUME DES SPECTRES

Le mystérieux monde éthéré est la véritable patrie des Fantômes. Ce monde se reconnaît à ses paysages rocaillieux et ses bassins d'énergie spectrale et il évoque beaucoup les paysages d'un monde onirique. L'atmosphère fantasmagorique qui y règne est mise en évidence par la douce lumière mauve qui éclaire le ciel.



ASTUCES

MANGEZ TOUS LES POINTS

Ramassez tous les Pac-Points. Vous ne savez jamais jusqu'où ils peuvent vous mener.

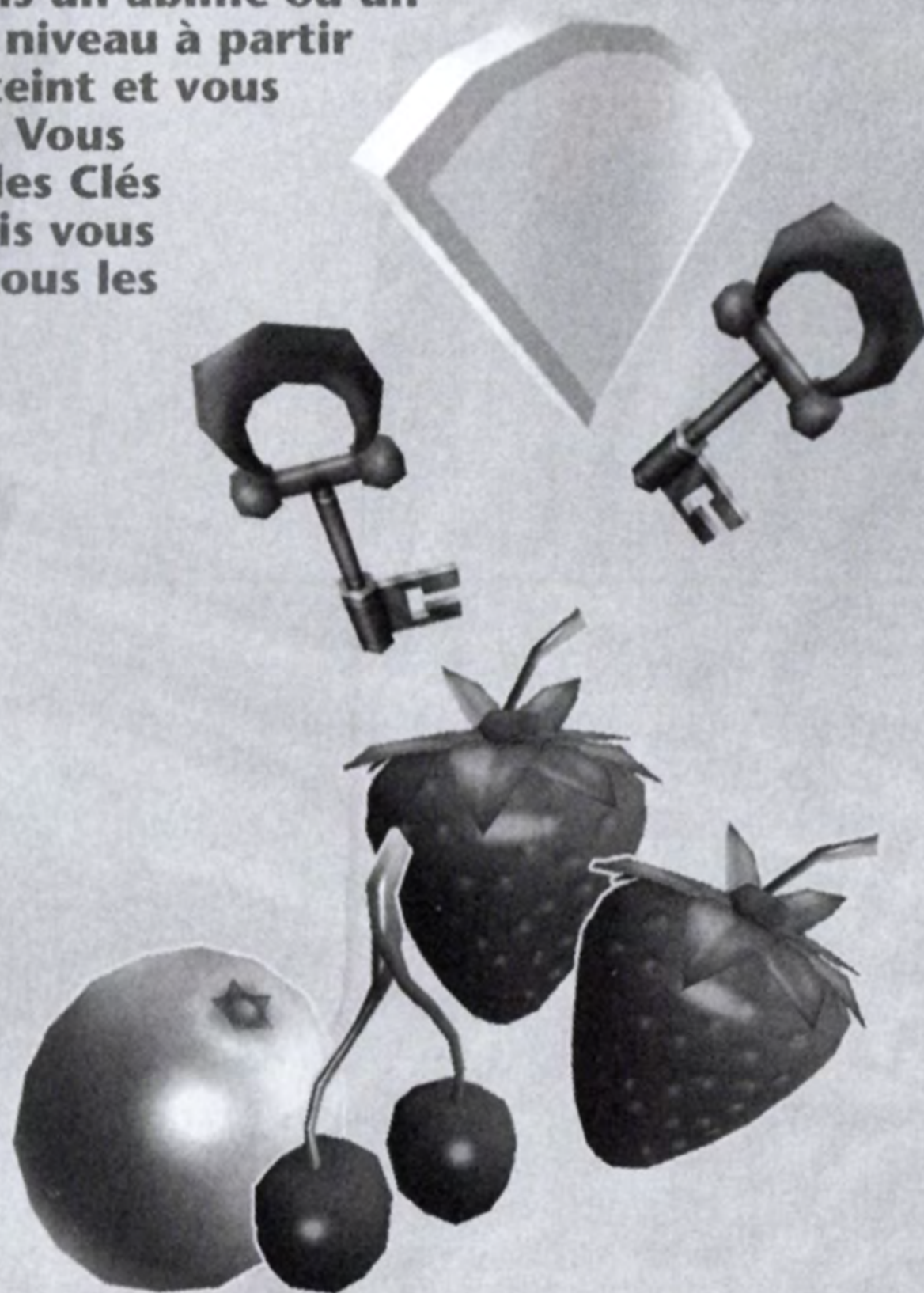


REGARDEZ EN HAUT !

Si vous êtes perdu et ne savez plus où aller, regardez autour de vous pour trouver un endroit où escalader un mur.

REGARDEZ EN BAS !

Lorsque Pac-Man tombe dans un abîme ou un puits, vous recommencez le niveau à partir du dernier point d'étape atteint et vous perdez une Pointe de santé. Vous conservez tous les Fruits et les Clés que vous avez ramassés, mais vous devez cependant ramasser tous les Pac-Points depuis le début.



ÉQUIPE DE PRODUCTION

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA INC.

Président & chef de la direction

Nobuhiro Kasahara

Directeur de l'exploitation & directeur financier

Robert Ennis

Directeur du développement externe

Jeff Lujan

Producteur exécutif

Pierre Roux

Producteur principal

Michael Morishita

Producteur adjoint

Dan Tovar

Directeur des services de produits

Glen A. Cureton

Directrice principale des relations publiques

Mika Kelly

Directeur des relations publiques

Kristin Calcagno

Spécialiste des relations publiques

Robert Cogburn

Coordonnateur des relations publiques

Robert Ely

Directeur principal du marketing

Sean Mylett

Coordonnateur du marketing

Brent Coyle

Directrice principale des opérations et des bâtiments

Jennifer Tersigni

Superviseur du contrôle de qualité & du service à la clientèle

Daryle Tumacder

Chef de projet du contrôle de qualité

Raymond Chung

Chef adjoint au contrôle de qualité

Merwin O. Del Rosario

Essayeurs du contrôle de qualité

Harry Bui

Tristan Corbett

Leticia Duenas

Benjamin Gehrke

Mario Gonzalez

Scott Hartz

Sang Lee

Dastyni Loksa

Brian Myers

Daniel Owens

Raymond Pietz

Abelina Villegas

Brandon Voytoski

Jonathan Voytoski

Remerciements spéciaux

Garry Cole

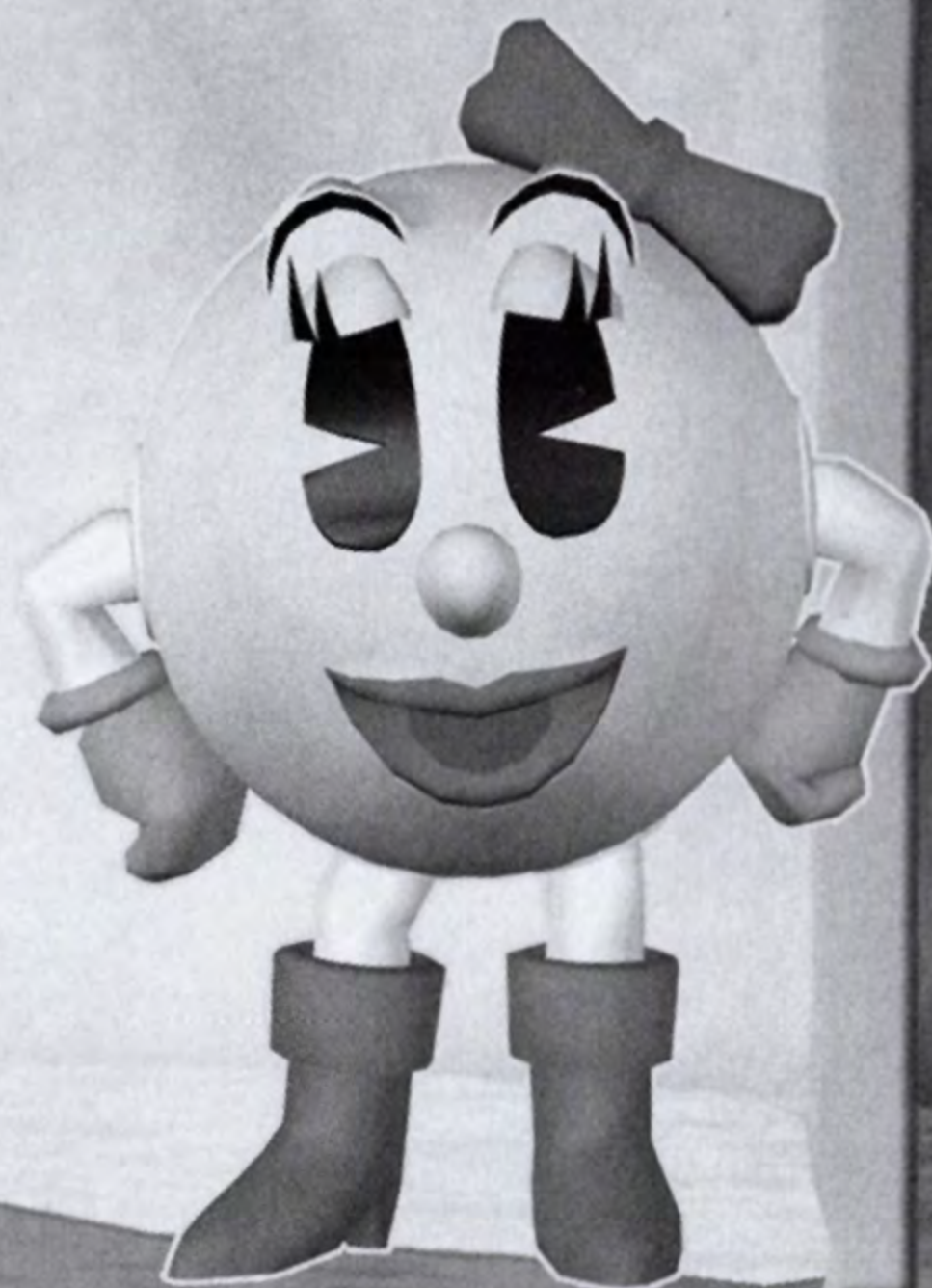
Brian Schorr

Myrna Dobron

Ryan Chennault

Petrol Advertising

Hanshaw Ink & Image



BLITZ GAMES LTÉE.

Développé par Blitz Games Ltée.

Fondé par les jumeaux Oliver

Une production Team Paku

Gestion du projet

Phil Drinkwater

John Jarvis

Gestion technique

Derek Pettigrew

Eddie Symons

Responsable créatif

Scott Davidson

Responsable créatif adjoint

Emma Morle

Directeur du design

Jonathan Evans

Responsable

de la direction artistique

Steve Thomson

Animateur en chef

Ben Rackham

Animation

James Childs

Glen Walker

Programmation

Steve Bond

Neil Campbell

George Harris

Nigel Higgs

Phil Palmer

Alex Vokes

Fred Williams

Art

Shakeel Ali

Aaron Allport

Jonathan "Jono" Bauer

Malcolm Burke

Matthew Norledge

Wai-Hung Wan

David Webb

Art conceptuel

Duncan Nimmo

Design

Mark Neesam

Alex Johnson

Paul Stockley

Aron Tomlin

Mark Witts

Audio

Matt Black

Rob Blake

John Guscott

Chris Hockey

Technologie

Richard Hackett

John Whigham

Mathew Bailey

Ian Bird

James Fingleton

Tom Gaulton

Ashley Hogg

Lyndon Homewood

Andy Slater

Contrôle de qualité

Joe Lenton

Duncan Fewkes

Nick Scurr

David Todd

Soutien additionnel

Matt Armstrong

Martyn Ash

Stephen Baskerville

Kieren Bloomfield

Adam Breeden

Mark 'Winx' Capewell

Oliver Clarke

Claude Dareau

Ben Fisher

Agnes Fong

Chris Fry

Rob Grant

Chris Hamilton

Mark Hardisty

Auburn Hodgson

Paul Jennings

Rupert Lewis Jones

Soo Ling Lyle

Dave Manuel

Stuart Maine

Rory Payton

Mike Procter

Craig Rushforth

Chris Swan

Jonathan Tainsh

Jason Tassel

Scott West

Bryn Williams

Darren Wood

Remerciements spéciaux

Philip Oliver,

Ched de la direction/

Directeur général

Andrew Oliver,

Directeur technique/

Directeur du développement

Ben Blethyn

Louise Bickley

Alex Bowden

Martin Broughton

Steve Bruce

Caroline Cheshire

Jess Clarke

Andy Graham-Older

Natalie Griffith

David Hale

Paul Jennings

Jackie Pinnock

Alison Rackham

Geraldine Randle

Kirsty Scholes

Richard Smithies

Christine Spinks

Carla Stringer

Caroline Thornicroft

Clare Willington

Richard Boon

Rhianna Pratchett

Mark Estdale

Distribution

Pac-Man/Blinky –

Martin T. Sherman

Erwin – Erik Meyers

Orson/Inky – Stuart Milligan

Pinky – Mindy Lee Raskin

Clyde/Le démon/

Employé de la

construction/

Archéologue –

John Guerrasio

Ms. Pac-Man –

Regina Reagan

Ancient héros –

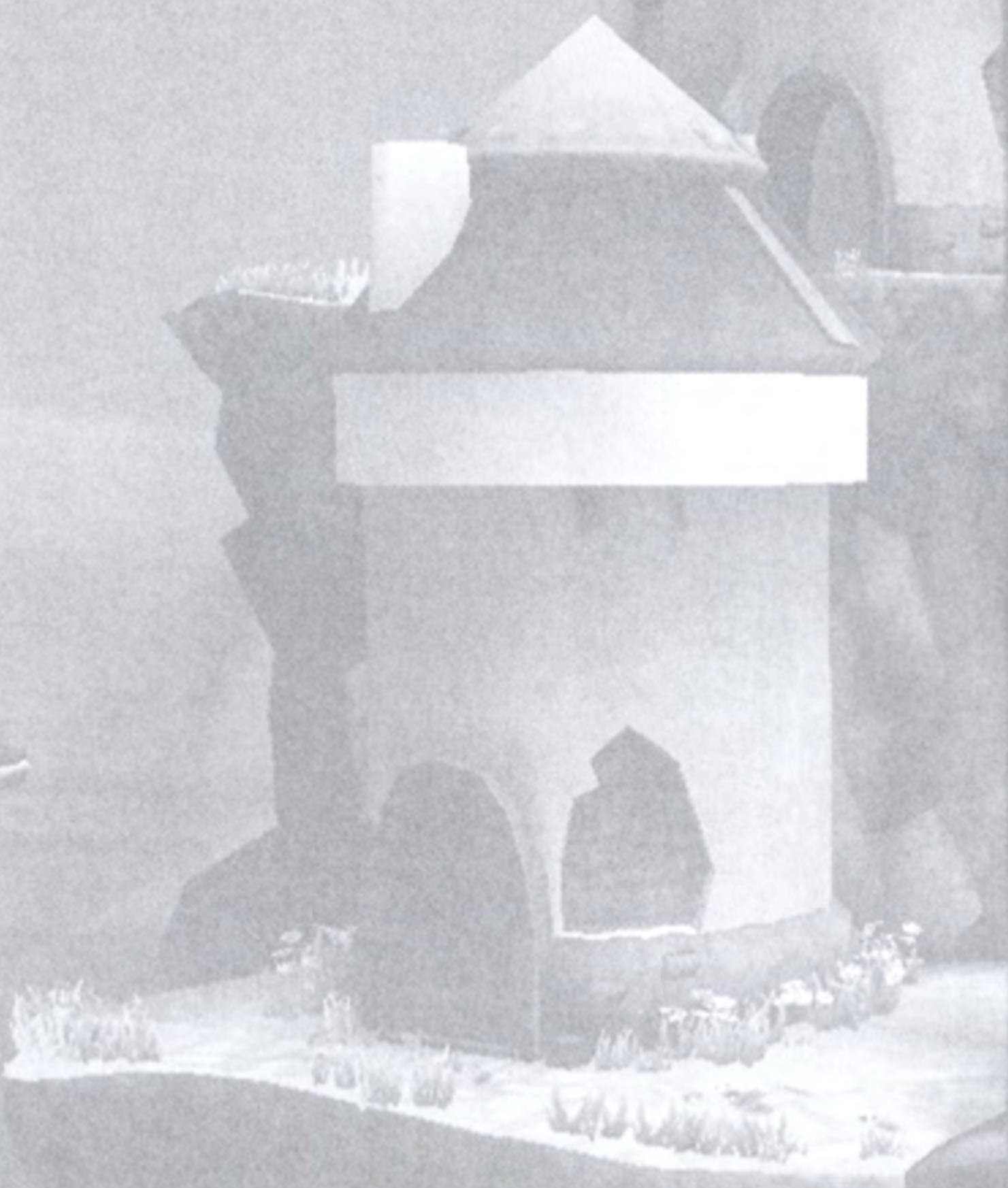
Garrick Hagon

"Passionnés par les jeux"

NOTES



NOTES



DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

**Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce
pour passer au niveau suivant?**

**Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?
Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI
Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!**

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne:

www.namcobandaigames.com

**Visitez notre site Web pour obtenir des informations
sur nos nouveaux titres.**

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

**Pour enregistrer votre produit
en ligne, visitez le**

WWW.NAMCOREG.COM



PlayStation®2

PAC-MAN WORLD™ 3 & © 1980-2005 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks belong to their respective owners.